

СТРАНА ИГР

<http://шшш.gameland.ru>

- QUAKE3ARENA • THEME PARK WORLD •
- DISCWORLD3 • ALONE IN THE DARK4 •
- VAGRANT STORY • SHADOWMAN •
- TRIBES2 • FERRARI F355 •
- SOUL CALIBUR • SIMMARS •
- WILD WILD WEST •

Planescape:
Torment
Tomb Raider 4
Halo



стр.
042-043.

стр.
020-027.

подробности
на странице
07.

Вырежи купон
и получи

рублей 20

МОНИТОР **DELPHINUS** дружественный интерфейс



Новая линия мониторов **SyncMaster** серии **DELPHINUS**

Модель	SyncMaster 450b	SyncMaster 550s	SyncMaster 550b	SyncMaster 750s
ЭЛТ	14" / Метал.	15" / FST	15" / Minineck	17" / FST
Величина зерна	0.28 мм	0.28 мм	0.28 мм	0.27 мм
Покрытие экрана	ESF	ESF	Многослойное	Многослойное (высококонтрастное)
Частота по вертикали	50-120 Гц	50-120 Гц	50-160 Гц	50-160 Гц
Частота по горизонтали	30-55 кГц	30-61 кГц	30-70 кГц	30-70 кГц
Разрешение (реком.)	640x480/ 85 Гц	800x600/ 85 Гц	800x600/ 85 Гц	1024x768/ 85 Гц
(макс.)	1024x768/ 60 Гц	1024x768/ 75 Гц	1280x1024/ 60 Гц	1280x1024/ 60 Гц
Меню на экране	-	-	на русском	на русском
Гарантия	2 года	3 года	3 года	3 года



Представительство Samsung Electronics в Москве
E-mail: info@samsung.ru. Web-site: <http://www.samsung.ru>
фирменный магазин 208 16 54, 211 0166, 110 4873

Покупайте у партнеров SAMSUNG

Формоза 234-2164; Вист 159 4001(10 линий), 288 7518; X-Ring 719 95 80; Одди 178 9044; Роско 213 8001; CITILINK 742 6555; Технотрейд 291 2686; НИКС 216 7001; Партия 742 5000, 742 4000; R&K 230 6350; Валга 299 5756; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; M.Video 921 0353; Dester Computers 195 0239; Almer 261 7129; **Новосибирск (3832)** Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Аритон 28 5453; **Волгоград (8442)** Вист 327 932; **Владивосток (4232)** Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; **Ростов на Дону (8632)** ТехноЛогис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; **Краснодар (8612)** Владос 64 2864, 62 25 41; Трэйд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Окей 60 1144; **Нижний Новгород (8312)** Вист 67 7905; Юст 30 1674; **Екатеринбург (3432)** Формоза 59 1868; **Иркутск (3952)** Аником 510 510; **Омск (3812)** Вист 54 4384; Надежда 31 5658; **Ижевск (3412)** Элми 23 2026; **Тула (0872)** Вист 20 0131; **Калуга (0842)** Вист-Ока 55 8585; **Казань (8432)** Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; **Самара (8452)** Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Тект-Софт 99 3575; **Тольятти (8482)** ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; **Уфа (3472)** Форте 35 6914; **Сочи (8622)** Юпитер-Юг 99 8789; Владос 92 2291; **Ю. Сахалинск (42422)** СахИнфо 336 05; **Санкт-Петербург (812)** Вист-СПб 325 6898, 327 9016; Формоза-СПб 119 5861; Ладога 325 8202; МТ Компьютерс 325 0730, 327 5828, 325 43 80; Аэкс 110 1313; Хи-квадрат 325 7187, 327 65 45; Aura Computers 248 8390, 325 6920; Партия Балтика 296 8094; **Хабаровск (4212)** Амур 37 6587; **Находка (4236)** EPSI 64 6680; **Саранск (8342)** Фарго 17 0858; **Ставрополь (8652)** Инфа 77 7777; **Владимир (0932)** Кант 32 6080; **Орел (0862)** Трио 42 9775; **Барнаул (3852)** Алтай Компьютер Сервис 22 3361

SAMSUNG
ELECTRONICS



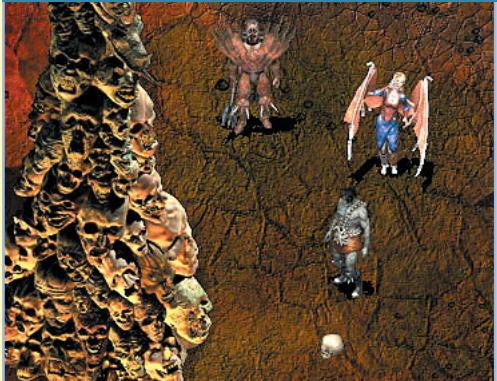
на частоте 106.8 FM

СОДЕРЖАНИЕ



PLANESCAPE TORMENT

PLANESCAPE TORMENT



PLANESCAPE TORMENT



Зарегистрирован
в Комитете Печати РФ
регистрационный номер
014416 от 31.01.96

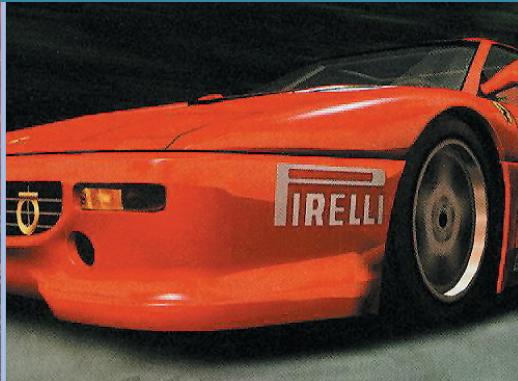
COVER STORY

020

ПОСЛЕДАМ BALDUR'А

Кто-нибудь сомневался, что обещание представить Baldur's Gate, как «наиболее точное отражение AD&D», окажется не более чем фикцией, пшиком? Не спорю, быть может, эта игра действительно наиболее полно представила на суровый суд общественности то, что зовется «AD&D Core Rules 2nd Edition», но до насыщенной атмосферы настольных RPG - ее путь предстоит долгий и тернистый. И дело тут вовсе не в самих разработчиках, которые отнюдь не лишены таланта и явно не страдают от безделья. Они-то как раз сделали все что смогли. Подкачала идея...

FERRARI F355 CHALLENGE



016

QUAKE 3 ARENA: ЭПИЗОД 2

Не ошибусь, если скажу, что все еще сравнительно молодой жанр First Person Shooter (fps) занимает в ряду других игровых жанров совершенно особое, уникальное место. Его знают и за его бурным развитием самым пристальным образом наблюдают вообще все геймеры: и любители гонок, и стратеги, и квестовики, и поклонники ролевых игр. Любое крупное явление в среде 3D-шутеров автоматически становится событием общегрового значения. Если, к примеру, какой-нибудь прожженный «вакер» запросто может не знать, что это за штука такая: «StarCraft», то коротенькое слово «Doom» вызывает у любого, даже самого беззлобного квестомана вполне определенную, а в большинстве случаев и строго положительную реакцию...



ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

PC	Might & Magic VII	078	Tomb Raider 4	028	Shadowman	058	Hidden & Dangerous	088
Alone in the Dark 4	046	Planescape Torment	020	WildWildWest	052	Might & Magic VII	078	
Discworld Noir	062	Quake III Arena	016	StarSiege Tribes 2	010	Quake III Arena	016	
Flesh & Wire	034	Shadowman	058	StarSiege Tribes Extreme	010	Soul Calibur	044	
Halo	042	SimMars	054	PS	Vagrant Story	040	StarSiege Tribes 2	010
Hidden & Dangerous	088	Skydive	065	Alone in the Dark 4	046	Alone in the Dark 4	046	
Kingpin	068	Theme Park World	030	Chrono Cross	056	Ferrari F355 Challenge	037	
						Shadowman	058	

037

КОНЕЦ ВИРТУАЛЬНОСТИ — НАЧАЛО РЕАЛЬНОСТИ

Давно ушли в прошлое те времена, когда зайдя в зал игровых автоматов, наполненный до отказа самыми последними достижениями японских и американских разработчиков, мы застывали от изумления перед невероятной, совершенно фантастичной графикой, чистыми текстурами, огромными экранами и супербыстрым игровым процессом. Аркады никогда не просто доставляли нам удовольствие побывать с самыми современными технологиями 2D и 3D-графики, но погружали в новый реалистичный мир, подобного которому нельзя было найти ни на одной приставке, ни на одном компьютере...

004 НОВОСТИ NEWS

004 Новости индустрии
006 Игровые Новости
008 Железные Новости

010 X-FILES

010 Трайбализм
016 Quake 3 Arena:
 Эпизод II

020 ХИТ? PREVIEW

020 Planescape Torment
028 Tomb Raider 4
030 Theme Park World
034 Flesh & Wire
037 Ferrari F355 Challenge
040 Vagrant Story
042 Halo

044 В РАЗРАБОТКЕ PREVIEW

044 Soul Calibur
046 Alone in the Dark 4
052 Wild Wild West
054 SimMars
056 Chrono Cross

058 ОБЗОР REVIEW

058 Shadowman
062 Discworld Noir
065 Skydive!

068 ТАКТИКА TAKTIX

068 Kingpin часть 2
078 Might & Magic VII часть 3
088 Hidden & Dangerous часть 2
094 Коды

095 ПИСЬМА LETTERS**VAGRANT STORY****HALO****THEME PARK WORLD****TOMB RAIDER 4****ALONE IN THE DARK 4****WILD WILD WEST****СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ**

2 обложка	Samsung	009	DataForce	041	«Караван»
3 обложка	TEXMAPKET	013, 015, 019	E-shop	057	www.gameland.ru
4 обложка	1С	017	Клуб «Орки»	063	Jagged Alliance 2
001	106.8	035	Журнал «Хакер»	067	газета «Страна РС Игр»

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге serge@gameland.ru **издатель**
 Сергей Амирджанов amir@gameland.ru **главный редактор**
 Борис Романов boris@gameland.ru **редактор Видео**
 Сергей Долинский dolser@gameland.ru **редактор Онлайн**
 Эммануил Эдик emik@gameland.ru **корреспондент в США**
 Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru **технический редактор**
 Виталий Гербачевский vp@gameland.ru **корректор**

GAMELAND ONLINE

Денис Жохов denis@gameland.ru **WEB-мастер**
 Академик akademik@gameland.ru **WEB-редактор**

ART

Сергей Долгов **обложка**
 Сергей Лянге serge@gameland.ru **дизайн и верстка**
 Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru **дизайн и верстка**

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru **цветоделение**
 Ерванд Мовсисян **техническая поддержка**

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru **руководитель отдела**
 тел.: (095) 124-0402, 797-1489;
 пейджер: (095) 742-4242, а.6.14225
 факс: (095) 125-0211

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
 Самвел Анташян samvel@gameland.ru
 тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компания» **учредитель и издатель**
 Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru **директор**
 Борис Скворцов boris@gameland.ru **финансовый директор**

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE

AGARUN Company **publisher**
 Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru **director**
 phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211

Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.
 phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж **45 000** экземпляров
 Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Принимаем свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ НОВОСТИ



Hasbro покупает Europress, готовится поглотить GT

Знаменитый американский производитель игрушек **Hasbro**, с недавних пор превратившийся в одного из самых крупных издателей компьютерных игр в мире, на днях присоединил к своей разрастающейся не по дням а по часам империи еще одно издательство: английский **Europress**, специализирующийся на разработке и издании, в основном, околосюжетной продукции, нацеленной на массовый рынок. Эта неожиданная для многих сделка, оцененная финансистами в 10 миллионов долларов, в мгновение ока превратила **Hasbro** уже не только в одно из крупнейших американских издательств, но и в одну из трех ведущих компаний, оперириющих на английском рынке электронных игр. Особого роста доходов и прибыли **Hasbro**, естественно, от этого вряд ли получит, однако всем нам известно, что именно из таких «мелочей» и складывается будущее могущество той или иной компании. Но на этом бурная деятельность **Hasbro** на рынке компьютерных игр, конечно, не закончится. Как вы, надеюсь, помните, несколько недель назад американское издательство **GT Interactive**, попавшее в затруднительное финансовое положение, было выставлено его руководством на продажу. Так вот, последние данные, поступившие в печать из «достоверных источников», говорят о том, что именно **Hasbro**, а не **Mattel** и уж тем более не **Infogrames**, смогла подойти вплотную к приобретению этого когда-то до неприличия успешного дистрибутора и издателя. Развязку же этих драматических событий мы должны узнать уже на следующей неделе, так как именно тогда закончится официальный срок подачи заявок на приобретение **GT**. А тем временем знаменитый производитель кукол **Barbie** (то есть компания **Mattel**), которому **Hasbro** перебежало дорогу, похоже, не собирается унывать и намерено также вскоре пополнить свою империю, присоединив к ней другое американское издательство под названием **THQ**. Также оно заявило о том, что намерено выпустить за пределами Японии новую и вполне успешную портативную систему от **Bandai** — стильный **Wonder-swan**. Но это уже совсем другая история...

А пока вернемся к событиям более нам близким. Итак, японская компания **Sony** в очередной раз решила рассказать общественности несколько новых подробностей, касающихся следующей игровой приставки. Так вот, теперь мы можем уже со стопроцентной уверенностью сказать, что

PlayStation 2 поступит в продажу без модема и со старым джойстиком.

Вместо этого **Sony** предложит покупателям сэкономить приобрести, естественно за дополнительную плату, любой подходящий для них модем или прочее периферийное устройство. С джойстиком же ситуация попроще. Как стало известно европейским игровым журналистам, контроллер для новой приставки от **Sony** будет практически на 100% копировать существующий для **PlayStation Dual Shock**. Ну и, наконец, президент компании **Sony Computer Entertainment** знаменитый **Ken Kutaragi** заявил, что в названии его следующего детища будет присутствовать торговая марка **PlayStation**. Наверное, это и к лучшему. Вернувшись же к непроверенной и неподтвержденной информации, нам осталось лишь добавить, что последние слухи о **PlayStation 2**, которые пришли к нам из Японии, гласят, что данная приставка, которая будет впервые представлена миру на грядущей Токийской выставке игр, поступит в продажу все-таки действительно по довольно приемлемой цене, эквивалентной 240-250 американским долларам. Только вот дисков формата **DVD** она, увы, за такие деньги прокручивать, естественно, не будет. Но это все еще, повторюсь, лишь слухи, доверять которым стоит с некоторой опаской.

Так что лучше вернемся из мира слухов в нашу реальную жизнь, в которой и без того произошло немало интересных событий. Так, скажем, английское издательство

Eidos сделало несколько важных заявлений,

касающихся ее будущего. Во-первых, **Eidos** объявило о том, что оно успешно завершило сделку по покупке 25% акций команды разработчиков **Rugo** и 75% процентов акций ее испанского дистрибутора, компании **Prolein**. Как вы, наверное, помните, выпущенная в прошлом году стратегическая игра от **Rugo** — **Commandos** — смогла добиться огромной популярности и разойтись по всему миру тиражом более одного миллиона экземпляров (если **Eidos** не врет). И, быть может, именно поэтому данная сделка была оценена до неприличия высоко. Как сообщила народу **Eidos**, эти покупки обошлись ей в 23 миллиона долларов, что, согласитесь, достаточно немало для испанской конторы, у которой на счету имеется всего один хит, причем исключительно европейский. А во-вторых, судя по всему, данному издательству вскоре достанутся все права на распространение в Европе игр от знаменитого японского издательства **Capcom**. К такому неутешительному для компании **Virgin** (все еще являющейся официальным дистрибутором **Capcom**'овских игр в Европе) выводу можно легко прийти, приняв во внимание тот факт, что совсем недавно издательству **Eidos**, непонятно каким образом, удалось получить права на распространение уже второй после **Resident Evil 3** игры от **Capcom** — драки **Power Stone** для **Dreamcast**. И это только цветочки. Ну и, наконец, именно этому издательству удалось прикупить себе права на производство спортивных игр с олимпийской символикой. Это соглашение, действие которого будет длиться в ближайшие 6 лет, позволит **Eidos** выпустить на рынок сколько угодно игр, посвященных двум летним и одним зимним Олимпийским Играм. А для тех, кто еще не уяснил, повторю — именно спортивные игры, и в первую очередь официально лицензированные, открывают практически прямую дорогу к кошелькам среднестатистического покупателя.

А тем временем еще одно европейское издательство, на сей раз

Titus, объявило о покупке контрольного пакета акций Interplay

И тем самым закончило (на время) свою внешнюю экспансию на американский рынок. Интересен тот факт, что вся эта многоступенчатая операция обошлась **Titus** не более чем в 40 миллионов долларов, которые были истрачены на покупку целых 57% акций находящегося на подъеме издательства **Interplay**. Эта сделка должна будет вскоре найти одобрение среди остальных акционеров **Interplay**, после чего в его руководство будет введено несколько бывших руководителей **Titus**. В свою очередь бесменный президент **Interplay** **Brian Fargo** останется на своем месте, обменяя принадлежащие ему акции своей компании на акции **Titus**. А тем временем внутри **Interplay**, независимо от всего происходящего, своим ходом идут кое-какие перемены. Так, к примеру, на днях данная компания объявила, что она принесла к себе на работу двух ветеранов игровой индустрии по имени **John Morgan** и **David Sullivan**, которые займутся созданием некоего отделения компании, специализирующегося на работе с игровы-

ми системами нового поколения, в первую очередь **PlayStation 2**. Первый из них перешел в **Interplay** из **GT Interactive**, а второй — из **Electronic Arts**. Первый, ничем особым до сих пор не прославился и поэтому стал начальником, а вот второй, который станет главным программистом, имеет за своими плечами опыт работы над такими играми, как **Soviet Strike**, **Road Rash** и **Wing Commander**. Кстати говоря, **EA** за последнюю пару недель смогла потерять не одного, а целых двух ценных сотрудников. Вторым перебежчиком из **Electronic Arts**, только теперь в **Midway**, стал некий **Michael Riberio**, работавший до последнего момента вице-президентом отделения **EA Sports**.

Но не только могучая **EA** смогла умудриться потерять за последнее время ценных сотрудников. К примеру, несчастный

Ion Storm покинул главный программист Daikatana,

Известный под именем **Steve Ash**. Его место теперь займет последний член оригинальной команды разработчиков этой игры, бывший работник **id Software** некто **Shawn Green**. Куда ушел из **Ion Storm Steve Ash**, никто не знает, но это уже, согласитесь, не так уж и важно. А тем временем в далекой Японии разыгрывается настоящая драма. Японское издательство

Konami подало в суд на Namco,

А также пригрозило сделать то же самое с **Sega**. Причиной для этого стало то, что **Namco**, в лучших своих традициях, решила, пока не поздно, скопировать ставшую недавно безумно популярной концепцию танцевально-музыкальных игр, которой дала жизнь компания **Konami**, причем скопировать ее практически на 100%. **Konami**, в свою очередь, считает, что она надежно защищила себя от таких поступков различными патентами и поэтому вправе рассчитывать на то, что никто не сможет вторгнуться на контролируемый ею рынок с аналогичной продукцией. Великий клононд **Namco**, естественно, так не считает и выпускает на рынок уже вторую скопированную у **Konami** игру.

С **Sega** ситуация немного проще. Ее **Konami** пока лишь просит изъять из своих залов игровых автоматов подобную продукцию, так как **Sega** до сих пор не особо старалась влезть на этот рынок с подобными играми. Да и вообще с ней ссориться **Konami** как-то не с руки, а то она сможет легко подать против нее встречный иск, требуя заплатить ей причитающиеся деньги за использование запатентованной технологии изменения перспективы в трехмерных гонках и драках (не смейтесь, и на это в Японии выдаются патенты).

Чем же все это закончится, пока не ясно. Вот, к примеру, в свое время **Capcom** хотел засудить **Data East** за то, что она скопировала его **Street Fighter**. Суд этот иск не удовлетворил, и **Capcom**'у просто пришлось оплачивать судебные издержки. Похоже, что у **Konami** все закончится точно так же.

А тем временем упомянутая выше

Sega готовит новые пресс-конференции,

Которые пройдут в США и в Европе сразу после поступления этого номера в печать. Именно на них нам должны будут рассказать, во-первых, о планах американского отделения **Sega** по организации полноценной игровой службы, а во-вторых, о планах европейского отделения компании по выпуску **Dreamcast** в ведущих европейских странах. Быть может на этих пресс-конференциях мы сможем узнать и еще какие-нибудь подробности, но об этом пока никаких слухов не поступало.

Одновременно с этим, уже в своей родной Япо-

ни, **Sega** вскоре приступит к тестированию оптоволоконных сетей, принадлежащих японским железнодорожным компаниям, в надежде на использование их для своей игровой службы. Поговаривают, что если эта акция пройдет успешно, то **Sega** начнет проводить подобные эксперименты и в других частях света. Последней же новостью в этот раз станет сообщение о том, что компания

Novalogic открывает новое подразделение,

которое будет заниматься исключительно разработкой различных технологий по заказу военных. Получившая название **Novalogic Systems**, эта компания, которая, на самом деле, приступила в строгой секретности к работе еще в 1996 году, займется разработкой различных симуляторов для использования в американской армии. А вы говорите — это все игрушки. Все, на самом деле, намного серьезней. Ну да ладно, пора прощаться. Надеюсь, что в ближайшее пару недель в индустрии что-нибудь да произойдет.

ХИТ-ПАРАД Америка РС

1. **Starcraft** Havas Interactive
2. **MP Roller Coaster Tycoon** Hasbro Interactive
3. **Tom Clancy's Rainbow Six Gold Edition** Red Storm Entertainment, Inc.
4. **Star Wars Episode 1: Phantom Menace** LucasArts
5. **Sim City 3000** Electronic Arts
6. **Need For Speed 3** Electronic Arts
7. **Total Annihilation: Kingdoms** GT Interactive
8. **Need For Speed: High Stakes** Electronic Arts
9. **Monopoly Game** Hasbro Interactive
10. **Cabela's Big Game Hunter 2** Activision

Америка видео

1. **Star Wars Episode 1: Racer** Nintendo N64
2. **Pokemon Blue** Nintendo GB
3. **Pokemon Red** Nintendo GB
4. **Super Smash Bros** Nintendo N64
5. **Super Mario Bros Deluxe** Nintendo GBC
6. **LUNAR: The Silver Star Story** Working Designs PS
7. **Pokemon Pinball** Nintendo GBC
8. **Superman** Titus N64
9. **Star Ocean: The Second Story** Sony PS
10. **Museum Volume#1** Namco PS

Англия все форматы

1. **Driver** GT Interactive PS
2. **Syphon Filter** Sony PS
3. **Silent Hill** Konami PS
4. **Colin McRae Rally: Platinum** Codemasters PS
5. **Gran Turismo: Platinum** Sony PS
6. **Star Wars Episode One: Racer** Activision PC, N64
7. **Abe's Exoddus** GT Interactive PS
8. **V-Rally 2** Infogrames PS
9. **Tomb Raider 2: Platinum** Eidos Interactive PS
10. **Mission Impossible** Infogrames N64

Англия РС

1. **Kingpin** Virgin
2. **Star Wars Episode One: The Phantom Menace** Activision
3. **Hidden & Dangerous** Take Two
4. **Alien vs Predator** Electronic Arts
5. **Championship Manager 3** Eidos Interactive
6. **International Cricket Captain 2** Empire
7. **Star Wars Episode 1: Racer** Activision
8. **Dungeon Keeper 2** Electronic Arts
9. **Braveheart** Eidos Interactive
10. **Rollercoaster Tycoon** Hasbro Interactive

Япония все форматы

1. **Seiken Densetsu ~ The Legend of Mana** Square PS
2. **Orge Battle 64** Nintendo N64
3. **Yugioh II ~ Dark Duel Stories** Konami GB
4. **Dino Crisis** Capcom PS
5. **Frame Grinde** From Software DC
6. **Dance Dance Revolution** Konami PS

7. **Ape's Escape** SCEI PS
8. **Simple 1500 Series Vol.10** The Billiards Culture Publishers PS
9. **Mario Golf 64** Nintendo N64
10. **Fire Professional Wrestling G** Human PS

Страна ИГР
абажур 1999 #16 (49)

Демо-версии

- Kingpin
- Aliens vs. Predator
- Quake III Arena
- Hidden & Dangerous
- Falcon 4.0

Видео:

- Prince of Persia 3D
- Darkstone
- Soul Calibur
- Halo
- Vagrant Story
- Star Wars: Episode I: Phantom Menace

Патчи:

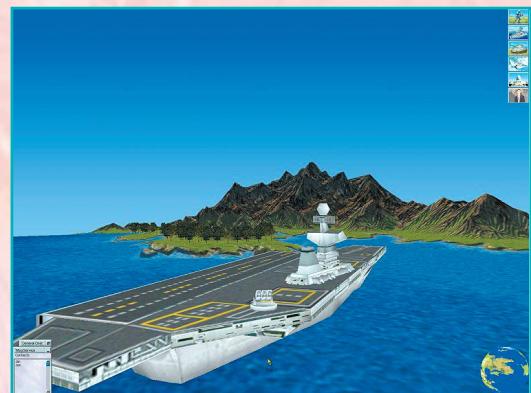
- System Shock 2
- Shadowman
- Seed
- Seven Kingdoms II
- Force 21
- Fleet Command
- Motyru
- StarSiege Tribes
- Panzer Elite
- Warzone 2100
- Fighting Steel
- TA: Kingdoms

ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

SONY АНОНСИРУЕТ СВОЙ НОВЫЙ ОНЛАЙНОВЫЙ ПРОЕКТ



После нашумевших событий, связанных с уходом в Verant Interactive знаменитого Брайана Хука из id Software, Sony наконец-то анонсировала свой следующий суперзасекреченный онлайновый проект, который получил название **Sovereign**. Несмотря на ходившие вокруг слухи о том, что Verant вновь займется созданием ролевой игры и, возможно, даже сиквела невероятно популярного **Everquest**, разработ-



чики умудрились нас серьезно удивить. На сей раз они собираются основательно засесть за стратегический жанр. Смешав его, разумеется, с **3D-Action** и даже немножко с **RPG**. **Sovereign** — это трехмерная футуристическая стратегия с невероятно продвинутым для онлайнового проекта движком и главной особенностью — сверхдетализированными ландшафтами. Похоже, что **Brian Hook** будет отрабатывать предложенную ему крупную сумму весьма упорно. И хотя большая часть движка игры уже была написана до того момента, когда Брайан присоединился к команде. Дата релиза одного из самых амбициозных онлайновых проектов — осень следующего года. Возможно, **Verant** сможет удивить нас еще раз, представив на суд игроков первую по-настоящему интересную онлайновую стратегию. А пока нам остается только разглядывать скриншоты.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД НА NINTENDO DOLPHIN?

Слухов и предположений о новой приставке **Nintendo**, анонсированной буквально за несколько часов до старта выставки **E3'99**, ходит немало. Сама компания остается относительно твердой и не намерена официально раскрывать подробности проекта.



Тем временем японский игровой журнал **Weekly Famitsu** поместил на своих страницах аналитический материал, посвященный **Project Dolphin**, содержащий несколько скетчей и даже трехмерную рендеренную картинку с изображением облика самой приставки. Эти кадры немедленно разошлись по Интернет и вызвали бурю эмоций как в стане поклонников, так и противников бывшего лидера игровой индустрии. Так, например, компания **Infogrames**, крупнейший европейский издатель компьютерных и видеоигр, поделилась прогнозом, что именно **Dolphin** окажется победителем нового витка платформенных войн, продав после выпуска **Dolphin** от 55 до 65 миллионов приставок — весьма оптимистичное заявление, учитывая, что на сегодняшний день продажи, например, **PlayStation** едва достигли отметки в 55 миллионов экземпляров. Что касается собственной платформы **Nintendo 64**, то ее продажи еще ниже и на сегодняшний день застыли на уровне примерно 30 миллионов. Особый интерес представляет невероятный джойстик для **Dolphin**, который разработан гениальным **Shigeru Miyamoto** и описывается им самим как революционное устройство,

System Shock 2

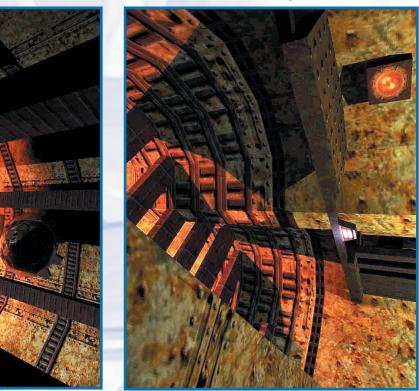
Жанр: Action/RPG
Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Looking Glass
Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 Mb RAM, Win 95/98, рекомендуется 3D-акселератор.



Уникальный проект студии HumanSoft, совмещающий в себе элементы 3D-Action и классического платформера. В новой игре разработчики решили поэкспериментировать с новыми графическими технологиями, и движок по праву может считаться передовым. Оригинальные графические решения и скопие дизайнерские изыски витоне могут сделать эту игру чем-то совершенно особенным.

А ТАКЖЕ:
Новая демо-версия *Seven Kingdoms II* от Interactive Magic, *Force 21* от знаменитой уже *Red Storm Entertainment*, *Fleet Command* от *Janes* и *EA* и *Motyug* от *Interactive Magic*.

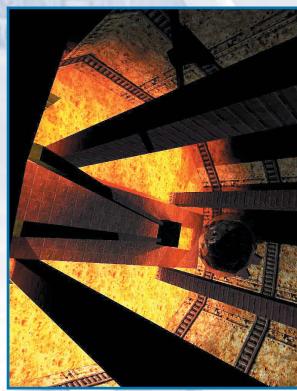


Seed

Жанр: 3D-Action
Издатель: HumanSoft
Требования к компьютеру: Pentium II-300, 64 Mb RAM, 3D-акселератор.

Уникальный проект студии HumanSoft, совмещающий в себе элементы 3D-Action и классического платформера. В новой игре разработчики решили поэкспериментировать с новыми графическими технологиями, и движок по праву может считаться передовым. Оригинальные графические решения и скопие дизайнерские изыски витоне могут сделать эту игру чем-то совершенно особенным.

Видеролики:
Prince of Persia 3D (PC), Darkstone (PC), Soul Calibur (DC), Halo (PC, Mac), Vagrant Story (PS), прошлые рекламные ролики Star Wars: Episode I: Phantom Menace.



Давным-давно небольшая компания Looking Glass, работавшая под теплым крыльшком Origin, перевернула все наши представления о том, каким должен быть 3D-Action. Ее невероятно интересная, запутанная и оригинальная полупроверенная игра под названием *System Shock* надолго приковала к себе внимание всей продвинутой игровой общественности. Теперь же, спустя несколько лет и долгого пути питания от одного издателя к другому, Looking Glass возвращается к своим корням. *System Shock 2* — это все что Вы хотели увидеть, но боли не даже может обилье предметов, персонажей и истромных гоп-ботомок в приличку к абсолютно новому движку. *System Shock 2* настолько же вернется. Полная версия появится в продаже в конце августа.

Shadowman

Жанр: Action
Издатель: Acclaim

Разработчик: Igusa
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, 3D-акселератор, рекомендуется 3D-акселератор.

Один из самых антиодионных проектов Acclaim за последние годы, в отличие от чрезмерно радужного сериала *Turok*, в самом деле заслуживает чрезвычайно высокой оценки. Дизайнеры из Igusa действительно смогли вдохнуть новую жизнь в философию древнего популлярного комиксового героя. Мощный движок, своеобразный дизайн, забавные героя и великолепно воссозданная атмосфера — все это серьезные плюсы *Shadowman*.



способное привести игровой процесс к новому измерению. По словам **Miyamoto**, «новый джойстик открывает возможность к манипуляциям в 4-х мерном пространстве». Разумеется, никаких объяснений по поводу природы этого четвертого измерения не последовало. Джойстик действительно выглядит совершенно невероятно и вообще не похож ни на что виденное нами ранее. Особенное хочется отметить два манипулятора по бокам, выполненные наподобие аналогового манипулятора на джойстиках **Dreamcast**, шесть кнопок, расположенных с обратной стороны рукоятки и гигантский **LCD-экран** (возможно, цветной?), похоже, обладающим разрешением не меньшим, чем у **Gameboy**. Хотя никаких подтверждений от **Nintendo** по поводу правильности приведенной журналистами **Famitsu** информации не последовало, у нас нет особых оснований на этот раз не верить японским коллегам. Впрочем, поживем — увидим...

МАРИО СТАНЕТ ВЗРОСЛЫМ, А LUIGI — КРУТЫМ

Именно это пообещал нам знаменитый **Nintendo** вский дизайнер **Miyamoto** в одном из своих последних интервью. Это знаменательное событие произойдет, естественно, уже не на **Nintendo 64**, а на следующей игровой приставке от **Nintendo**, которую пока принято называть **Dolphin**.

Так вот, как обычно, новая платформа от **Nintendo** стартует в Японии вместе с новой игрой о Марио, которому теперь грозит взросльство и вновь воссоединиться со своим младшим братом **Luigi**, который в новой игре превратится в настоящего «крутого чува».

Быть может, все это была просто новая шутка от **Miyamoto**, однако доказательств этому у нас нет.

С другой стороны, уже на **Nintendo 64** мы также сможем вскоре увидеть нашего любимица Марио, только теперь в продолжении популярной игры **Mario Party**, которое было в Японии объявлено к выходу в конце этого года.

А тем временем в Америке компания **Nintendo** решила поделиться подробностями своей новой, лицензированной у **Namco** гонки **Ridge Racer 64** для **Nintendo 64**. Эта игра, которая поступит в продажу либо в конце этого, либо в начале следующего года, будет включать в себя как оригиналный **Ridge Racer**, так и его продолжение. В этой игре вы сможете найти 20 различных моделей машин, а также режим игры для четырех игроков. И хотя **Nintendo** пока не смогла предоставить нам хотя бы более-менее приличные скриншоты из этой игры, то, что мы в ней видели, пока внушает не-поддельный оптимизм.

SONIC TEAM: НИКАКИХ ПРОДОЛЖЕНИЙ, ПОКА

Руководитель **Sega** вской команды разработчиков **Sonic Team** известный дизайнер **Yuji Naka** официально объявил о том, что его команда на данный момент не работает над продолжением какой-нибудь своей популярной в прошлом игры, а сосредоточена на создании некоего оригинально-

го проекта, скорее всего с сильной on-line составляющей. Так что те, кто ждал скорого выхода новых приключений **Sonic**а или новых полетов **Nights**, могут пока расслабиться — их в ближайшем будущем вы не увидите.

Из других **Sega** вских новостей хотелось бы отметить официальный анонс выхода в середине октября этого года перевода с игровых автоматов их инспирированной **Resident Evil**ом ходилки/драки/стрелялки **Zombie Revenge**, анонс выхода в конце этого года в Японии продолжения ее популярной **RPG Evolution** (оригинал которой будет переведен на английский и выпущен в октябре в Америке), а также перенос даты выхода ее многообещающего баскетбола **NBA 2K** с октября на ноябрь этого года.

САПСОМ АНОНСИРУЕТ BREATH OF FIRE IV

Причем не на **PlayStation 2**, а на обычную **PlayStation**. Так что поклонники ее предыдущей части смогут без труда представить себе, как именно будет выглядеть и играться эта игра. Дата ее выхода пока объявлена не была, однако ожидается, что в Японии она выйдет уже в 1999 году.

А тем временем, уже на **Dreamcast**, данное издательство успело официально анонсировать и даже показать перевод с игровых автоматов их сперхтитовых драк на роботах под типично японским названием **Kikaih — Tech Romancer**. Игра эта будет, безусловно, на любителя, однако все фанаты anime от нее придут в полный восторг.

NAMCO ВСКОРЕ АНОНСИРУЕТ НОВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ PLAYSTATION 2 И DREAMCAST

Причем для каждой из этих двух систем этот японский гигант на данный момент готовит по две эксклюзивные игры. Какие именно четыре названия мы вскоре услышим от **Namco**, пока не ясно. Однако уже сегодня стало известно, что первые 2 игры для **PS2** **Namco** намерена показать на грядущей Токийской выставке игр (говорят, что эти игры будут иметь в своих названиях слова **Tekken** и **Ridge Racer**). С **Dreamcast**ом ситуация сложнее, так как никто точно не знает, когда и что нового **Namco** намерена показать на этом формате. По слухам, одной из этих игр станет перевод какого-то **Namco** вского хита с игровых автоматов.

В общем, будем ждать официального анонса.

МИКРОМАШИНЫ СНОВА В ПУТИ

Культовое (для англичан) английское издательство **Codemasters** официально анонсировало выход в конце этого года очередного продолжения своей сверхпопулярной (в Англии) игры **Micro Machines**. В этой игре, которая поступит в продажу на **PlayStation**, вы уже не увидите никаких микромашин, место которых займут какие-то иные микро-средства передвижения. Премьера этого проекта состоится на европейской выставке **ECTS**, на которой мы и узнаем все реальные подробности новой игры от **Codemasters**.

ПЕРВЫЙ STAR TREK НА PLAYSTATION ВЫЙДЕТ В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ.

Об этом с радостью сообщило нам издательство **Activision**. Эта безымянная пока игра будет создана по мотивам новых эпизодов сериала **Star Trek: The Next Generation**, которые будут показаны летом следующего года. В общем, фанаты будут рады.



SNK ВОЗВРАЩАЕТСЯ В АМЕРИКУ

После неприлично долгого отсутствия на американском рынке японское издательство **SNK** решило вновь попытаться покорить сердца тамошних игроков, объявив о выходе в сентябре этого года двух своих игр на **PlayStation** и **Dreamcast**. Обе эти игры будут относиться к жанру драк, первая из которых **Fatal Fury Wild Ambition** для **PS** будет трехмерной, а вторая, для **Dreamcast** (**King of Fighters Dream Match 1999**) — двухмерной.

ENIX ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ PLAYSTATION 2,

Для которой данное японское издательство готовит аж целых четыре оригинальных игры, одна из которых будет относиться к жанру **adventure**. Более подробной информации по этому поводу пока не поступало, так что ждите дальнейших анонсов.

ТО ЖЕ САМОЕ ДЕЛАЕТ И AND NOW —

Небольшая американская компания, чьи команды разработчиков расположены в том числе и в России. Эта команда разработчиков официально объявила о том, что она намерена выпустить на новой системе от **Sony 2** свои новые игры: **Virtual Ocean** и **Nooks and Crannies**. Обе игры очень трудно отнести к определенному жанру, так что вкратце о них не расскажешь. Поэтому мы надеемся вновь к ним вернуться, когда для этого будет подходящий момент.

ЕЩЕ ОДНА СТРАНИЦА В БОРЬБЕ С КОМПЬЮТЕРНЫМ ПИРАТСТВОМ

Во второй половине этого лета совместными силами Ассоциации по Борьбе с Компьютерным Пиратством (**АБКП**) и Министерства Внутренних Дел была осуществлена одна из крупнейших в отечественной практике акции по конфискации нелегального программного обеспечения. В результате проверки деятельности компании **Media Publishing**, одного из самых значительных распространителей «пиратской» продукции на российском рынке, было изъято, по приблизительным подсчетам, порядка 400-500 тысяч компакт-дисков. Как вы сами можете судить, количество конфискованной контрафактной продукции просто огромно как по отечественным, так и по мировым масштабам. Соответственно, и наносимый пиратами ущерб владельцам авторских прав мог бы быть соответствующим.

27-го июля на подмосковном полигоне «Хметьево» в присутствии представителей прессы произошло уничтожение изъятых ранее CD. Весь путь до полигона, а также непосредственно сам процесс драки дисков с помощью специально подогнанных бульдозеров, был внимательно отслежен корреспондентами издательства **Gameland Publishing**, являющегося одним из учредителей АБКП. Популярность на сцены этого захватывающего действия вы можете взглянув на прилагаемые фотографии. Зрелище впечатляющее. Но главное все же не оно, а сама масштабность мероприятия, наглядно иллюстрирующая успехи в борьбе с пиратством в нашей стране.

СН-NEWS



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



ТОРЖЕСТВО ТОЧКИ НАД i

Оговориваю, что в наше высокотехнологичное и переполненное конкурентами время победу от поражения отделяет буквально один шаг, один маленький шажок, который возводит стену между коммерчески успешным проектом и полным провалом. Как никогда сегодня важны те люди, которые способны сделать для своей компании это движе-

Apple

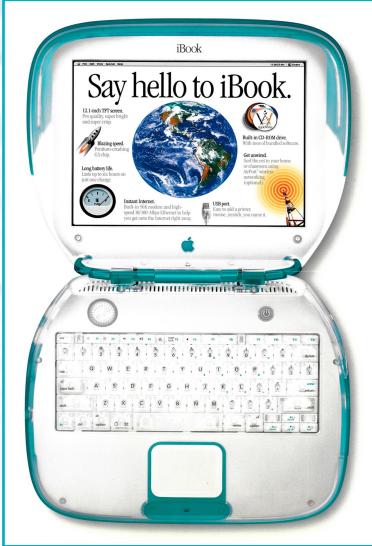
iMac to go.
Introducing iBook

ние, причем в правильном направлении. И вот, наблюдая за одним из бывших лидеров и родоначальников компьютерной индустрии, некогда потерявшим почти все свое былое могущество и чуть было ни погибшим под тяжестью собственной маркетинговой политики, но сумевшим-таки весьма экстравагантным способом возродиться, мы все больше и больше удивляемся тому мастерству, которое проявляет новый старый глава компании Apple Стив Джобс. Лишь одну деталь изменил Джобс примерно год назад в стандартной линейке PowerMac'ов и в результате получил сенсационно успешный iMac — компьютер с передовым новым дизайном. Полупрозрачный корпус-моноблок, компактность, изящные линии, смелые цветовые решения (фруктовые оттенки от апельсинового до клубничного) и невероятная клавиатура в придачу ко вполне кон-



курентоспособной цене и солидным спецификациям сделали свое дело — iMac стал самым продаваемым компьютером в США, а затем и в Европе — и это при отсутствии совместимости с PC! Затем последовал еще один удар — серия мощных компьютеров G3, опять-таки с обновленным дизайном. Таким образом Apple умудрилась забыть две из четырех основных ячеек компьютерного рынка, персоналии для дома (учебы, развлечений) — iMac, и для работы — G3. На прошедшей же в Нью-Йорке выставке MacWorld Expo компания Стива Джобса привнесла революцию в две оставшиеся ниши — соответственно, домашних и корпоративных ноутбуков. Эффект разорвавшейся бомбы произвел анонс революционного ноутбука под названием iBook. Как в дизайне, так и в ценовой политике Apple пошла по проторенной дорожке iMac'a и вновь сумела сделать невозможное: таких ноутбуков мы еще не видели.

Перво-наперво, ядовито-фруктовые расцветки и агрессивный современный дизайн Apple сумела применить и в портативной модели. Ноутбук не имеет острых углов, сделан из высокопрочной и НЕ царапающейся пластмассы и резины и раскрашен в бело-оранжевой или бело-голубой палитре. Корпус без всяких вечно ломающихся запорчиков плотно закрывается и никогда не распахивается без вашего на то желания, а для пущего удобства в iBook встроена шикарная прочная ручка, чтобы ноутбук можно было свободно носить безо всякой чехлы или сумки. На этом дизайнерские изыски не заканчиваются — большой 12-дюймовый экран обрамлен слегка изогнутым пластиковым ободком — по мнению дизайнеров это поможет увеличить контрастность и сфокусировать внимание пользователя на самом экране, а не на том, что происходит за ним. С технической точки зрения iBook представляет собой весьма продвинутое и оригинально сконструированное устройство. 300 МГц G3 процессор (по производительности вполне сравнимый с продвинутыми моделями Pentium III), 512 Кб кэша второго уровня, 66-МГц системная шина с PCI и AGP, 32 Мб оперативной памяти (а вот этого маловато), расширяемый до 160 Мб, дисплей TFT с разрешением 800X600 или 640X480... Особая гордость Apple — встроенный 56 Кбит модем и встроенная же сетевая карта на 10/100 Мбит. Благодаря такому решению в iBook удалось избавиться от портов PC Card, и хотя это несколько ограничивает расширяемость компьютера, стоимость машины благодаря этому резко снижается. Добавим, что недавняя крупная инвестиция Apple в заводы Samsung по производству именно TFT-экранов позволяет компании уделить и экранчики для своих iBook'ов. Батарея iBook позволяет компьютеру работать на протяжении не менее 6 часов (причем, по словам Джобса, это пессимистический прогноз) — разумеется, при таком раскладе места для дополнительной батареи не предусматривается. Для сравнения — средний ноутбук на базе Pentium II обычно «живет» на одном комплекте аккумуляторов от 2 до 3,5-4 часов. В добавок ко всему, на iBook'е можно работать с Интернетом без всяких проводов. Специальное устройство под названием AirPort (продается, разумеется, отдельно ;-)) позволяет вам без проблем перемещаться с ноутбуком на расстоянии до 100 метров, причем условия обязательной прямой видимости нет. Более того, услугами AirPort могут пользоваться сразу несколько (до десяти) iBook'ов одновременно!

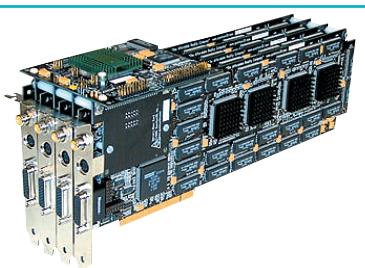


Еще одна немаловажная деталь — видеокарточкой на новом iBook'е служит небезызвестный ускоритель ATI 3D Rage, правда, всего с 4 Мб SGRAM, но зато выполненный по стандарту AGP 2X, что позволяет ему свободно пользоваться основной оперативной памятью для хранения текстур. Жесткий диск представлен 3,2-Гб HDD, а встроенный CD-ROM у Apple 24-х скоростной и, разумеется, оранжевый. Не влюбиться в это изделие с первого взгляда просто невозможно. Прямо так бы и побежал делать заказ на сайте www.apple.com всего за какие-то жалкие 1599 долларов, но пока удерживает мерзкую несовместимость с PC. Впрочем уже в недалеком будущем с такими успехами Apple это должно перестать быть проблемой. Так что удержусь ли — не знаю. А вы думайте сами, дорогие мои. ;-)

ОКТЯБРЬСКИЙ **NAPALM**

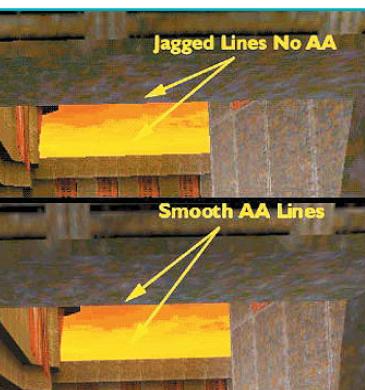
А компания 3Dfx не выдержала психологического давления и еще до официального анонса продемонстрировала несколько технологических новаций, которые будут защиты в ядро будущего **Voodoo4**. В то время как знаменательная дата 2 августа, увы, попала под колеса нашего производственного графика, мы рады сообщить, что, по всей видимости, анонс действительно состоялся (состоится) и в результате 3Dfx объявит, что ее дорогой **Voodoo4** появится на прилавках уже в этом октябре. Развеется, одновременно с еще не анонсированным, но уже знаменитым **NV10** от **Nvidia**. Собственно же на презентации для разработчиков и журналистов компания 3Dfx, используя **Obsidian** `овский эмулятор стоимостью в 50 тысяч долларов и представляющий собой четыре сплавленных вместе карты с подозрительными процессорами на них, продемонстрировала новые эффекты, которые будут доступны **Napalm**. Первым является **T-буфер**, предназначенный для того, чтобы добиться сглаживающего эффекта на далеких от взгляда игрока объектах. Линии, представляющиеся на нынешних поколениях акселераторов изломанными и как бы состоящими сразу из нескольких соединенных друг с другом прямых, с применением **T-буферизации** станут идеально прямыми. Второй впечатляющей технологией, используемой в **Napalm**, стал **Full Scene Anti-Aliasing**, позволяющий разработчикам

наконец-то максимально сгладить углы между полигонами в кривых поверхностях. То, с чем с переменным успехом борется Джонни Карнак в движке **Quake III Arena**, при помощи **Voodoo4** станет уже совершенно неважным. Углы между полигонами будут испаряться уже на аппаратном уровне. Для демонстрации обеих технологий 3Dfx использовала собственные версии **Quake II**, **Need for Speed: Road Challenge (High Stakes)** и **Barrage**. Еще одна забавная технология называется **Motion Blur**. Хотя разработчики уже давным-давно научились использовать ее и без всякой поддержки со стороны 3D-железа (причем даже на маломощной **PlayStation**), следы от фар, срывающиеся, словно небольшие кометы на темном фоне, в тоннелях или при ночной езде на виртуальных авто, никогда не выглядели более реалистично. С другой стороны, эта «фича», похоже, добавлена разработчиками **Voodoo4** из чистого стремления к возможности добавить еще одну строку на коробке. Вовсе не такой это замечательный и сложный эффект, чтобы поручать его исполнение акселератору. Относительно интересным также является новый эффект фокусировки изображения в той точке, которая необходима разработчику. Эта техника относится к ряду уже чисто кинематографических прицнадлов. Для заставок и всевозможных сюжетных сцен, рендерящихся в реальном времени, подобный эффект, вероятно, будет весьма полезен. 3Dfx же нарекла новую технику **Field Blur**. Наконец, 3Dfx анонсировала, но так и не показала, знаменитые «мягкие» текстуры теней и отражения. Суть в следующем. Как правило, использующиеся в современных 3D-играх тени рендерятся с использованием минимального числа полигонов и потому не слишком-то похожи на свои «светлые» отражения. Мягкие тени должны исправить ситуацию за счет смягчения углов и улучшенной обработки изображения. Тени также будут немножко размазываться. Примерно то же самое и с отражениями. При использовании этого эффекта отраженные объекты выглядят лучше и используют меньше полигонов, так что новации 3Dfx представляются весьма полезными. Полная поддержка всех вышеперечисленных



технологий будет включена в **Direct X** начиная с версии 7.0, которая появится уже этой осенью, а также в самые последние драйверы **Open GL**. Суммируя все вышесказанное, хочется отметить, что для **3Dfx Napalm** действительно является продуктом революционным, поскольку впервые в творении знаменитой компании проглядывают некие новые черты: желание не только убыстрять, но и улучшать. В **Voodoo4** мы уже не увидим размытой картинки и бедной цветовой палитры, и именно с момента его выхода об эре 16-битного цвета можно будет забыть навсегда. Так или иначе, анонс **Voodoo4**, равно как и непременно последующему за ним анонсу **NV10** мы еще посвятим немало строк. А пока — до следующего выпуска. И следующего поколения.

CM-NEWS



ВАША ДОРОГА В МИР INTERNET!

Подключение к Интернет по коммутируемым телефонным линиям
Подключение к Интернет по выделенным линиям и цифровым каналам
Разработка веб-представительства компании в сети Интернет
Хостинг - размещение и поддержка вашего сайта в Сети
Проведение рекламных кампаний по продвижению услуг вашей фирмы



DataForce
 Internet Service Provider

103473, Москва 3-й Самотечный пер. 11

Проезд: м. Новослободская

Тел. (095) 755-9363 Тел./факс (095) 288-9340

<http://www.dataforce.net>

e-mail: info@dataforce.net

ТРАЙБАЛИЗМ

ЧАСТИ
ПЕРВАЯ И
ВТОРАЯ



И

ду это я как-то раз по Невскому, никого не трогаю. Дай, думаю, загляну к своему дружбану — Берсу. Приверю его рабочий быт. Захожу решительно в кабинет, проникаю на рабочее место. Смотрю — отрешен Берс от внешнего мира. Рубится во что-то, да так яростно, что того и гляди клава разлетится. Само собой, зная его как матерого дельтафорсера, думаю — наверняка в Delta Force каких-нибудь американосов обувает. Заглядываю через плечо — и ничего не понимаю!

Какие-то совершенно немыслимых размиров уровни, бронированные бойцы, скачущие с джет паками, непонятное оружие, транспортные самолетики, сторожевые орудия, радары, корректировщики огня, переговоры... Спрашиваю: «Берс, это что такое?!» Отвечает: «Это — «трибез»!» Спрашиваю: «Чи-и-и-и! Какой такой «трибез»?!» Оказалось — TRIBES. «А кто, — спрашиваю, — это построил?» Говорят: «Dynamix».

Как учили нас два знаменитых (в недалеком прошлом) неразлучных дедушки — Карл и Фридрих — всякое общество развивается по спирали. То есть история нет-нет возьмет да и повторит саму себя, но уже на более высокой ступени. Сперва общественный строй, как правило, бывает первобытнообщинный. Потом — родоплеменной, потом рабовладельческий, потом еще куча всяких, и так постепенно добираемся до неописуемо-прекрасного демократического обустройства. А после этого, понятно, все заново, но, как уже говорилось, на качественно новом уровне. Глядя вокруг, я так думаю, что оба легендарных дедушки имели в виду не настоящее общество, в котором пока что ничего такого не просматривается. Они имели в виду игрушку TRIBES! Потому как именно в ней подобный разворот событий — налицо.

Поскольку сам я занят в основном только Quake и ему подобными, то за развитие вселенной Starsiege, населенной боевыми роботами, особо никогда не следил. Тайтл мне был не сильно знаком, а потому я отвлек приятеля от процесса, и мы немедленно провели тщательное ознакомление с



продуктом. Тем более что название фирмы мне никакого доверия не внушило: ух ни надинамила ли нас канторка «Дайнэмикс»?

ГДЕ ВСЕ ПРОИСХОДИТ

Как учили нас два знаменитых (в недалеком прошлом) неразлучных дедушки — Карл и Фридрих — всякое общество развивается по спирали. То есть история нет-нет возьмет да и повторит саму себя, но уже на более высокой ступени. Сперва общественный строй, как правило, бывает первобытнообщинный. Потом — родоплеменной, потом рабовладельческий, потом еще куча всяких, и так постепенно добираемся до неописуемо-прекрасного демократического обустройства. А после этого, понятно, все заново, но, как уже говорилось, на качественно новом уровне. Глядя вокруг, я так думаю, что оба легендарных дедушки имели в виду не настоящее общество, в котором пока что

ничего такого не просматривается. Они имели в виду игрушку TRIBES! Потому как именно в ней подобный разворот событий — налицо.

Все происходит в так называемой «вселенной Starsiege». Да простят меня особо любознательные читатели, но излагать историю полностью я не буду, потому как там такого навертели, что четыре Кашенки и пять Скворцовских-Степановых лет за десять разобраться не смогут. Если кому интересно — забирайтесь на любой сайт, посвященный TRIBES, почитайте самолично. Материал там богатейший, с наворотами. А объем такой, что... В общем, излагаю вкратце.

Жили-были люди. И шел у них уже 3940 год. Людская цивилизация, стремительно развиваясь по вышеупомянутой спирали, уже вырвалась на космические просторы. Исследовательские отряды из числа специально обученных представителей человечества бороздили бескрайние просторы Вселенной, открывая все новые и новые миры. При этом, конечно, в силу замечательных традиций и наилучших человеческих качеств, они не забывали вести друг с другом кровавые опустошительные войны на полное взаимоистребление. Ну не могут люди без этого жить ни на какой ступени развития! Дай порезать друг друга — и все тут! У нас хоть первобытный, хоть цивилизованный — а ну, дай пострелять! События, о которых идет речь в игре, происходят на границе обжитой части вселенной, в пограничных мирах, где, не переставая, бушуют локальные войны.

Человеческое общество на этом витке спирали снова образуют племена (tribes), которые кочуют с планеты на планету, из одного мира в другой и при этом непрерывно друг с другом воюют. У меня создалось такое впечатление, что они вовсе и не кочуют, а бегают одно за другим и при первом же удобном случае зазевавшемуся пускают кровь. Всего племен четыре штуки и называются они так: Дети Феникса (the Children of the Phoenix), Кровавый Орел (the Blood Eagle), Звездный Волк (the Starwolf) и Бриллиантовый Меч (the Diamond Sword).



Как уже говорил, единственное занятие всех четырех — обоюдное кровопускание. Здесь речь не идет о каких-то глобальных строительствах или стратегиях развития планетарного масштаба, заботе о пестовании культуры или возвращении искусства. Нет, все гораздо проще. Искусство у нас одно — военное, и занятие тоже одно — война. Так что и другой, не менее известный дедушка — Экклезиаст, который говорил о том, что все возвращается на круги своя и нет ничего нового ни под одной луной — тоже был, несомненно, прав.

КАК ВСЕ ПРОИСХОДИТ

Зная, какой у Берса слабенький комп (р166+voodo01), способностями движка **TRIBES** я был просто сразен наповал. Боевые действия разворачиваются исключительно на свежем воздухе. Размер карт таеков, что захватывает дух и глаза лезут на лоб. При остром желании в какую-нибудь сторону можно бежать по несколько минут. Холмистые равнины, правда, покрывает легкий туман, но это вовсе не тот непроглядный кисель, что встречает нас в таких отстойных играх, как *Turok*. Это приятная, легкая дымка. Потом, тут тебе и день, тут тебе и ночь, тут и дождь, и снег и прочая ботва. После наших сырых *Quake*-подвалов битвы на травянистых лужайках — вещь отличная! И что характерно: даже на такой слабоватой по нынешним временам машинке бежит игра прекрасно.

Над этими огромными пространствами пустынного типа, на большом расстоянии друг от друга, в воздухе обычно висит парочка гигантских архитектурных конструкций, нечто типа не то башен, не то крепостей. Это — базы. Их не обязательно строго две штуки, потому как количество построек в различных модах варьируется. Одна команда старается в одной крепости, другая — в другой.

Никаким дэсматчем в его нормальном проявлении (типа «всех убью — один останусь!») тут и не пахнет. Упор идет на тим-плей (командную игру) и стратегию. Что, в общем-то, верно: глобальные месиловки хороши только в *Quake*, да и то года через три (я уже замечал) тоже начинают приедаться (а в остальных — еще быстрее). Хотя следует оговориться: обычный дэсматч в **TRIBES** тоже есть, да только играть в него по сравнению с командными модами абсолютно



люто неинтересно.

Но вообще же **TRIBES** — игра сугубо онлайновая и строго командная. То есть, во-первых, предназначена она для игры только по сети. Сингла (игры для одного) в ней просто нет. Зато есть мультиплер. Да такой, что... Суть игры проста и давно известна: «каптур эз флаг» (захват флага) и еще пара модов типа «каптур энд холд» (захват и удержание), «дифэнд энд дистрой» (защита и разрушение) и «сквайндэр хант» (выборочный отстрел). Мало того, в каждом боище существует ряд миссий, которые надо осуществлять последовательно. Плюс каждый мод снабжен тренировочной миссией, исчерпывающе поясняющей начинающему то, что надо делать бойцу.

Конечно, в лучших традициях командных игр, в **TRIBES** мы имеем возможность выбрать себе подходящего персонажа. Всего их три: легкий, средний и тяжелый, со всеми вытекающими из этого особенностями вооружения и комплектации броней. Однако все не так просто. Дело в том, что на базе существуют специальные раздатчики, в которых можно снаряжаться оружием и боеприпасами по собственному выбору. По ходу игры можно смело менять квалификацию, побывав то снайпером, то инженером, то тяжелым защитником. Задумка вроде элементарная, но на самом деле — с ногами.

тельная, потому как предоставляет неслыханные возможности.

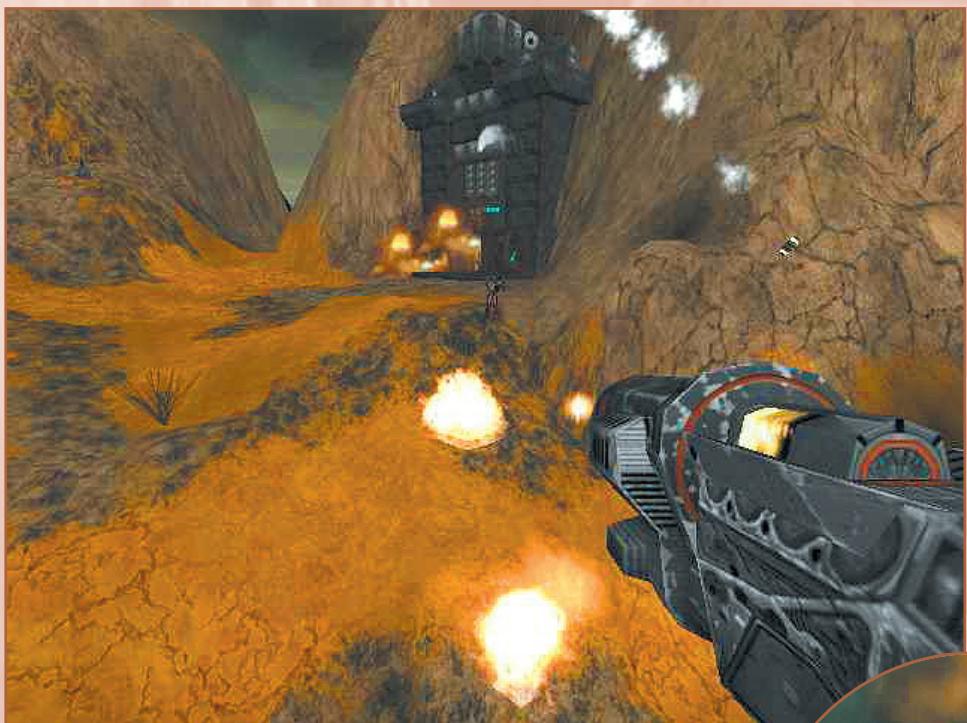
Сама база оснащена кучей радаров, автоматических пушек, видеокамер наружного контроля — много чего там есть. Все это питано энергией от генератора, припрятанного в самых недрах здания. Если генератор взорвать — базе практически наступит конец, так что источник энергии необходимо стереть как зеницу ока.

Собравшись, вооружившись и отожравшись, сперва надо спланировать операцию, разработать тактику, подготовить вторжение, установить связь с воинскими товарищами и только потом бросаться в атаку. Кстати, в этот момент в команду обычно попадает какой-нибудь дегенерат, который принимается палить своим в спину и начинает резвиться как натрахавшийся до отвала ишак посреди конопляного поля. Боже мой, сколько же повсюду идиотов... Но тут что радует: любого такого душного козла можно смело кикнуть путем справедливого голосования! Очень грамотно придумано. Правда, тут же выплыл и обратный, диалектический момент: если у тебя слишком большой пинг, товарищи с пингом поменьше кикнут тебя самого, чтобы играть не мешал и хороший счет не портил. Так что дедушке Гегелю — тоже мой земной, диалектический поклон.

Да, так вот — команды. Успех зависит только от слаженности действий. Скажем, решил ты пойти в атаку тяжеловооруженным классом. Учитывая безумные расстояния между базами, даже при наличии джет пака пешком туда доберешься примерно за полдня, а игру тебе хотелось бы закончить еще до темноты. Именно для этого каждое подразделение укомплектовано тремя типами средств доставки личного состава по воздуху. Это самолет-разведчик и два транспортника: легкий и тяжелый. Скажем, пилот занимает место в кабине тяжелого (heavy personnel carrier), четыре соплеменника грузятся в гнезда с боков и с песнями несутся на врага. Вообще-то, летать на них непросто, а вот сбиваются они наоборот — запросто. Но все равно, с ними играть значительно интереснее.

Учитывая тот размах, который приобретают боевые действия при наличии достаточного количества участников, возникает вопрос о единоличии и боевом управлении войсками. Здесь можно не напрягаться: этот вопрос тоже решен. В **TRIBES** имеется та-





кой дополнительный персонаж, как командир, который не принимает личного участия в боевых, а только наблюдает за боем и руководит процессом. Внешне это немножко напоминает С&С. Смотриш сверху на карту, ориентируясь по сигналам радаров и ставишь боевые задачи личному составу. Сама по себе эта задача не простая. Но, вообще, очень интересная, а при большом количестве народу и вовсе необходимая. Потому как неорганизованное стадо может одержать победу только над другим стадом, еще менее организованным. Против команды у стада шансов нет.

Связь в игре поддерживается в текстовом режиме как с помощью набора новых сообщений, так и с использованием уже заготовленных.

Битвы проходят очень и очень интенсивно, скучать некогда. Никаких тебе придуров-кемперов, сплошные стремительность и динамизм. Поиграв часиков так с пяток, я понял: «Дайнэмикс» нас не надинамила!

СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ

И сказал я Берс: «Ну, блин, круто!!!» И захотел Берс сатанинским смехом и сказал: «Погоди! Они уже вторую часть лепят — **TRIBES 2!**» Я даже челюсть слегонца приотвёсил: а там-то что тогда будет, если уже сейчас кругом полный атас?! Вскочил Берс со стула, начал размахивать руками, ногами и стулом, а попутно рассказывал о том, что же нас ждет во второй части этой замечательнейшей игры. И выяснилось вот что.

Самое главное — будет изготовлен новый движок. Честно говоря, я пришел в легкое недоумение: мало у кого новые движки такие крутые, как в **TRIBES** — старый, а они хотят уже делать другой... Это что же такое будет? Ну, перво-наперво, будет пристроено на правильная поддержка OpenGL, потому как первая часть игры не может похвастать тем, что эта функция у нее врожденная. Нет, смотрится все прекрасно, но все равно некоторые нарекания есть, особенно при игре через Интернет. Момент, собственно говоря, специфичный. Дело в том, что, вообще-то, практически все, кто играет на достаточно высоком уровне мастерства, скажем, в **Quake**, никогда не пользуется ус-

корителями. Разрешение выставляется 320*200 и этого вполне хватает. Более того — так играть удобнее. Но — все остальные игроки больше любят не когда круто, а когда красиво. Поэтому производители непрерывно улучшают внешний вид своих детищ, встраивая поддержку всех ускорителей, какие только имеются на рынке. Так что **T2** порадуют нас по-настоящему чудесной графикой.

Новый движок позволит придать происходящему еще большую реалистичность. Навсегда исчезнет даже легкий туман. Кроме пологих холмов в игре появятся долгожданные деревья, крутые обрывы, каньоны с отвесными стенами, неприступные скалы с зазубренными вершинами. Наконец-то появится вода. Надо всеми этими прелестями поплынут самые настоящие анимированные облака, из которых время от времени будут



шибать в грунт мощные молнии (которыми, кстати, может и насмерть прибить). И уж, конечно, будут переделаны все модели бойцов и вооружений, а взрывы и стрельба станут еще лучше и достойнее. А от взрывов в земле будут оставаться воронки. Все это потребует только аппаратного ускорения, так что если до сих пор не разжился ускорителем — копи денежки.

Что касательно собственно геймплея, то основная цель, которую ставят перед собой разработчики — ничего в игре не испортить. То есть сделать продолжение таким, чтобы в нем ничто не нарушало тот чудесный баланс, которого удалось достигнуть в первой части. Все то, что присутствует там, предстоит сохранить и улучшить. Тут я в сомнении почесываю свою репу. Дело в том, что всем угодить невозможно. И то, что одни воспримут как замечательную доработку старой фичи, другие немедленно воспримут в штыки. Но, тем не менее, новшества в геймплее будут.

Одно из самых главных — появление нового трайба, то есть племени, каковых теперь станет пять штук. Называется оно Биодермс (Bioderms) и состоит из синтетических людей, выведенных людьми обычными в качестве солдат специально для ведения боевых действий. Однако продвинутые солдаты быстро обнаружили, что чем подыхать неизвестно за кого, лучше уж подохнуть за самих себя. После чего сбезжили и сколотили собственное могучее племя.

Испытав на своих собственных шкурах все прелести генной инженерии, они пошли по этому пути еще дальше и многократно улучшили собственную породу. Кроме того, у биодермов будет минимум три типа оружия, присущих только им и никому другому.

Размеры карт больших изменений не претерпят, потому как они и так здоровенные, дальше наращивать уже некуда. В связи с появлением воды планируется появление водоплавающих средств доставки. А это повлечет за собой строительство совершенно новых миссий: скажем, будем проводить высадки десантов на неприступные



морские берега, и не дающий всем покоя «Рядовой Райан» выглядит и в T2. При выпадении за борт ты утонешь однозначно. Подводные миссии пока не планируются, но, вообщем-то, такую фишку упускать из виду нельзя: в Unreal Tournament штурм подводных баз присутствовать будет. А вообще же, намечается пять видов дизайна карт, в строгом соответствии с количеством племен и, по всей видимости, миров, в которых они обитают. Каждый вид будет оснащен своим собственным видом текстур и природными опасностями (вспомни про молнии).

Помимо военно-морского флота поговаривают и о том, что в T2 появится кое-какой сухопутный транспорт, в том числе — танковые войска. На выставке E3 на выставочном стенде был замечен танчик-багги. Расклад по экипажу предусматривается такой: механик-водитель, артиллерист-наводчик и парочка пассажиров. Если дело пойдет, то возможно появление в игре бронированных сухопутных крейсеров для доставки десантов под самые стены вражеских баз.

Не забыт на этот раз и «искусственный интеллект». Специально для тех, кто не является счастливым владельцем кабельных соединений и не подключен к оптоволоконным линиям, в игру будут встроены боты. Пожалуй, это единственный аспект, с которым Dynamix промахнулась, выпуская первые TRIBES — ботов в первой части почему-то нет. Но во второй — будут точно. Я не спорю с теми, кто настаивает на том, что играть надо только с живыми людьми. Не забывайте о том, как сами когда-то были новичками. И что с вами в те времена делали те, кто умел играть лучше. Новичок, находящий на сервер, где идет битва ветеранов, никаких шансов поиграть не имеет в принципе: даже если его туда запустят, то все равно будут постоянно убивать, а потом выгонят на фиг, чтобы не мешал и не портил счет. Для любого человека это крайне унизительно, а потому все теперь получат отличную возможность сперва как следует потренироваться, а уже потом бросаться в бой.

Должна появиться возможность иг-

рать командами 48 на 48 человек, то есть, в общей сложности, 96 сразу. Я, конечно, слабо себе представляю, на что такие игры будут похожи, какие под них нужны карты и как таким количеством народу можно руководить. Однако уже сейчас на серверах в TRIBES играют 32 на 32. Это к тому, что в Quake и Quake II я такого не видел ни разу. В QII, кстати, 64 человека не держит даже PIII500 — уж слишком это много.

Редактор уровней для самостоятельного строения миссий будет предоставлен любителям бесплатно немного погодя после выхода игры. Объекты моделируются в 3D Studio Max и оттуда импортируются в редактор. Программа-импортер будет приложена к редактору. Ну, и тот, кто может купить себе 3D Studio Max, который стоит ни много ни мало, а ровно 3000 (три тысячи) обычновенных американских долларов (ага, это не у нас на барацолке, там все по-взрослому), сможет воплотить в новых картах все свои дизайнерские задумки. Также можно будет спокойно конвертировать любимые карты из Quake II и играть на них.

Поговаривают о том, что будет введена поддержка голосовой связи. Это крайне необходимая вещь в любом виде мультиплеера, особенно — в командной его разновидности. По слухам, Dynamix хотела лицензировать BattleCom, но не одни они такие сообразительные. Есть конторы послабнее, например — Microsoft, скупившая BattleCom со всеми потрохами. Так что пока вопрос с лицензированием окончательно не решен. Но в том, что поддержка голосовой связи в игре будет — можно не сомневаться.

Очень и очень многие аспекты новой игры разработчики упорно обходят молчанием. Их можно понять: идеи носятся в воздухе, и то, о чем ты сегодня помечтаешь вслух, не далее как завтра спокойно пристроит себе кто-нибудь другой. В итоге так можно потерять самую мощную фичу, которая могла бы принести игрушке невиданный успех.

Еще раз повторю: главное намерение при создании второй части — не испортить ничего из того, что

e@shop

<http://www.e-shop.ru>

Представительство
в Санкт-Петербурге
e-mail:eshop@litpro.spb.ru
телефон: (812) 311-8312

Интернет магазин с доставкой на дом.

Заказ по интернету:

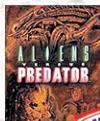
<http://www.e-shop.ru>

e-mail: eshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-8627

доставка по Москве: \$3

по Московской области: \$5-\$9



NEW



СКОРО
Total Annihilation Kingdoms
Издатель: GT Interactive
Стратегия в реальном режиме времени

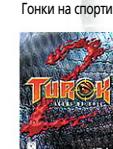
\$20.99



Need for Speed 4 (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts

Гонки на спортивных машинах.

\$20.99



Super Bike (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts

Гонки на мотоциклах.

\$18.99



Turok II (рус. док.)
Издатель: Acclaim

Приключения охотника за динозаврами.

\$11.00



Агония Власти 2 (рус. док.)
Издатель: Бука

Продолжение известной пошаговой стратегии.

\$25.99



Recoil (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts

Аркадная стрелялка.

\$19.99



Sports Car GT (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts

Гонки на спортивных машинах.

\$19.99



SIN (рус. док.)
Издатель: Activision

Популярный 3D Action

\$26.99



Myth (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts

3D стратегия в реальном режиме времени.

\$13.99



Tomb Raider III (рус. док.)
Издатель: Eidos

Продолжение приключений

Лары Крофт.

\$26.99



DUNE 2000 (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts

Ремейк культовой стратегии в

реальном режиме времени.

\$47.99

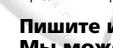


Worms Armageddon
Издатель: Microsoft

Настоящая война между

червяками.

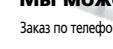
\$19.99



Abe's Exoddus (рус. док.)
Издатель: GT Interactive

Продолжение приключений Ав'а

\$20.99



Всегда в продаже
большой выбор карт для
популярной ролевой игры.

\$20.99

\$25.99

\$20.99

\$65.99

\$22.99

\$20.99

\$27.00

Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые игры вышедшие в США.

Заказ по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

было в первой. В основном изменения коснутся только качества графики, звука, сетевого кода и упрощения интерфейса пользователя.

ПРОДОЛЖЕНИЕ

Заполучив такой шквал информации, я утер пот и спросил у Берса: «А, слышем, до выхода второй части игры никаких мишен паков или, скажем, адд-онов под эту славную игру еще не сбацили?» И ответил Берс грустно: «Нет, пока еще не сбацили. Но бацают уже вовсю — пока что вещицу под названием **TRIBES Extreme**, которую должны подогнать по осени. Только будет это не адд-он, а вполне самостоятельная игра.»

Дело в том, что одна за другой китайские производители начинают понимать, что на данный момент хороший доступ не так часто попадается даже в США, а потому проявляют заботу о самых скромных играх. То есть целенаправленно налагают на сингловый аспект. А в данном случае делают игру **TRIBES Extreme**, заточенную под сингл.

Чтобы было не скучно, будет там введен новый враг — граверзы (Grieverz). Когда-то давно они работали в похоронных командах на полях битв солидных племен (откуда и название — «горевальщики»). Но потом как-то незаметно обнаглели, на службу наплевали и принялись воровать да на больших дорогах грабить кого ни попадя. Через некоторое время они потихоньку сформировались в своеобразное «племя», что-то вроде бесцельно болтающихся космических цыган. Однако со временем при них сформировались организованные преступные группировки, состоящие из беспредельщиков-изгнанников. Обнаружить гнездо таких негодяев и замочить их всех до одного — почтеннейшее дело для любого племени, ибо нет у граверзов ни чести, ни совести. Ведут они себя как бешеные собаки, и как бешеных собак их отстреливают. Основной

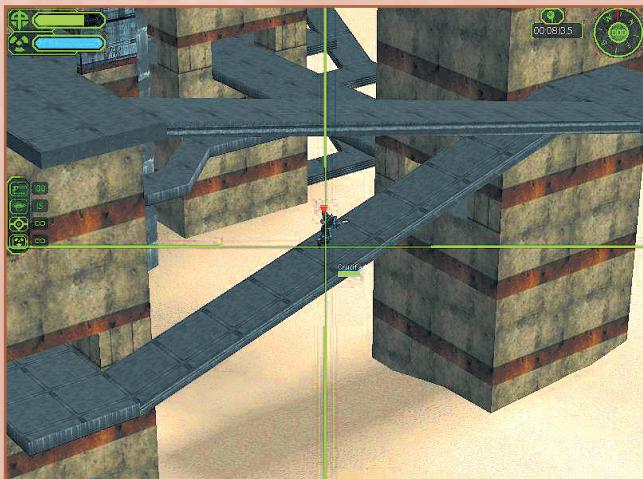


запись игры в том, что твари-граверзы подло вырезали нашу семью, в то время как мы сами были заняты неотложным делом государственной важности: где-то на стороне вырезали другое племя. За это гнусные сквачи должны быть пойманы и примерно наказаны, то есть убиты все до одного. Сингл будет состоять из трех частей, с пока еще неопределенным количеством миссий (предположительно 10-12). Цели и задания во всех миссиях будут разные, в полном соответствии с задачами кампании. Начинать игру будем одиноким воином, но по мере развития событий появится новое оружие и возможность нанимать на дело войсковых товарищей. Искусственный интеллект позволяет назначать им роли в соответствии с задумками игрока: кого поставить в оборону, кого назначить снайпером, кого послать в атаку.

Но серьезная фирма, каковой, несомненно, является Dynamix, никогда не действует однобоко, а проявляет заботу обо всех играх. Так что те, у кого отличная связь, тоже не забыты. Будет куча новых карт, причем как под открытым небом, так, на этот раз, и в привычных подземельях. Чтобы биться было интереснее, вводится система «лестниц», оценивающих рейтинг как отдельных игроков, так и целых племен. Боты не забыты и здесь: для отработки навыков боевого взаимодействия предполагается возможность сражений команды людей против команды ботов — как на локальных сетках, так и в он-лайне. Для полноты ощущений подготовлены комплекты новых «шкур», в том числе и для граверзов.

А на данный момент основная масса народу рубится в самодельный мод под название Renegades. Мод вобрал в себя все лучшее,





что присутствует в собственно **TRIBES** и в матери всех командных игр — Team Fortress. В **Renegades** создано десять классов игроков, придуманы свежие разновидности миссий, и, вообще, ребята поработали на славу. Существует даже такое мнение, что **Renegades** могут стать для **TRIBES** тем, чем стал Team Fortress для Quake. Ну, нам-то это только на руку: лишь бы побольше игр хороших было.

ОСОЗНАНИЕ

Пропершил по полной программе от возможностей движка, игры как таковой вообще и ослепительно сверкающих перспектив грядущего, я призадумался и впал в полное недоумение. Дело в том, что практически все то, что еще только собираются внедрять в таких блокбастерах, как Team Fortress 2, Quake III: Arena и Unreal Tournament, уже давным-давно присутствует как самые обычные, рядовые фичи в **TRIBES**. При этом следует обратить внимание на то, что вышла-то игра тогда, когда все три онлайновых монстра даже еще не приближались к стадии выпуска. Как это они ухитрились — ума не приложу. Пока все наперебой орали о своих неописуемых задумках, «Дайнэмикс» уже давно их всех продинамила, разом соторвив все то, что другие сделать еще только собирались.

Если пробежаться и посмотреть, кто, где и кого в Интернете стреляет, то немедленно выяснится, что, вообще-то, на белом свете есть всего три основных онлайновых шу-

тера. Это Quake II, Quake и **TRIBES**. Вот так вот. И продажи **TRIBES** неуклонно прут вверх, что говорит само за себя. Так что мое мнение такое: вторая часть игры поимеет успеха ничуть не меньше, чем первая. А если она будет сделана как следует (что тоже сомнений не вызывает), то и гораздо поболе.

Осознав такую страшную угрозу моим старым любимцам, утер я пот второй раз и спросил: «Берс, когда же это случится? «В» году 2000, — ответил Берс. — Обрати внимание: они собираются выпускать их с интервалом в полгода. По весне вышли **TRIBES**, осенью нам выдадут **Extreme**, а через полгода — **TRIBES 2**. И не так чтобы быстро, и народ заскучать не успевает. Кстати, вспомни, когда обещали выпустить и сколько времени уже строят Team Fortress 2.» Тут у меня от сердца немножко отлегло: успеем поиграть и во все остальное, не надо будет рваться на куски.

Утер я пот в третий раз и спросил окончательно: «А тебе-то как игра в целом и что ты думаешь о ее продолжениях, Берс?!» И Берс, который в бою, не мигая, смотрит в стволы бьющего в упор сэнтри-гана, много раз горевший, подстреленный, утопленный, зажаренный и разорванный на куски, ничего мне не ответил. Потому что от избытка чувств он рухнул под стол, тихо плакал там от счастья и неслышно шептал про себя: «Трибэз — рулеэ!!!»

СИ-X-FILES



e@shop

<http://www.e-shop.ru>

Интернет магазин
с доставкой на дом.

Представительство
в Санкт-Петербурге
e-mail:eshop@elitepro.spb.ru
телефон: (812) 311-8312



Glassitron PLM-100
Производитель: Sony



Formula Force GT
Производитель: Thrustmaster



Joystick Wing Man Extreme
Производитель: Logitech



Joystick Gamestick
Производитель: CH



Joystick F-22 PRO
Производитель: Thrustmaster



Formula Sprint
Производитель: Thrustmaster



Mouse Pilot Plus (OEM)
Производитель: Logitech



3D Banshee (OEM)
Производитель: Creative



Elite Rudders
Производитель: Thrustmaster



5x DVD-Rom
Производитель: Sony



цифровая видеокамера DVC 323
Производитель: Kodak



Sound Blaster Live (OEM)
Производитель: Creative



Monster Sound MX 300 (OEM)
Издатель: Diamond



Miro Video Studio 400
Производитель: Miro



miniVIDEO PCTV
Производитель: Miro



Wicked 3D Voodoo-2, 12 mb
Производитель: Metabyte



G-200 8 Mb AGP (OEM)
Производитель: Matrox



Millennium G200
Производитель: Matrox



3Dfx Voodoo-3, 2000, AGP
Производитель: 3Dfx



Miro Video DC-10 plus
Производитель: Miro



Стерео-очки
Производитель: Metabyte



Montego II Quadzilla- Является усовершенствованной версией платы Montego. Отличается наличием дополнительной платы, на которой расположен аналоговый стерео выход для подключения типовых колонок и цифровой выход в формате S/PDIF Coaxial

\$119.00



QUAKE III ARENA: ЭПИЗОД 2



Не ошибусь, если скажу, что все еще сравнительно молодой жанр First Person Shooter (fps) занимает в ряду других игровых жанров совершенно особое, уникальное место. Его знают и за его бурным развитием самым пристальным образом наблюдают вообще все геймеры: и любители гонок, и стратеги, и квестовики, и поклонники ролевых игр. Любое крупное явление в среде 3D-шутеров автоматически становится событием общеигрового значения. Если, к примеру, какой-нибудь прожженный «квакер» запросто может не знать, что это за штука такая: «StarCraft», то коротенькое слово «Doom» вызывает у любого, даже самого беззлобного квестомана вполне определен-

На протяжении нескольких последних месяцев вся мировая игровая общественность в полном составе пребывает в состоянии напряженного, активного и очень грамотно подогреваемого ожидания. Ожидания новой Игры, априори обреченной на бессмертие в сердцах миллионов своих будущих поклонников: нового Великого Шутера под названием Quake 3 Arena.

ную, а в большинстве случаев и строго положительную реакцию.

В свете вышесказанного представляется совершенно неудивительным, что на протяжении нескольких последних месяцев вся мировая игровая общественность в полном составе пребывает в состоянии напряженного, активного и очень грамотно подогреваемого ожидания. Ожидания новой Игры, априори обреченной на бессмертие в сердцах миллионов своих будущих поклонников: нового Великого Шутера под названием *Quake 3 Arena*.

Прежде чем мы начнем об упомянутой выше игре более-менее предметный разговор, следует уточнить, что к моменту написания этой статьи на растерзание изголодавшейся в ожидании *Quake III* публики было выпущено уже ДВЕ демо-версии игры. Первая имела номер 1.05, Вторая — 1.06, а после соответствующего патчевания — и 1.07. Основным и почти единственным отличием Первой демо-версии игры от Второй следует признать наличие у последней одного нового игрового уровня *Q3test3* (в



первой демке было только две карты, во второй, таким образом, их стало уже три).

А теперь — по порядку.

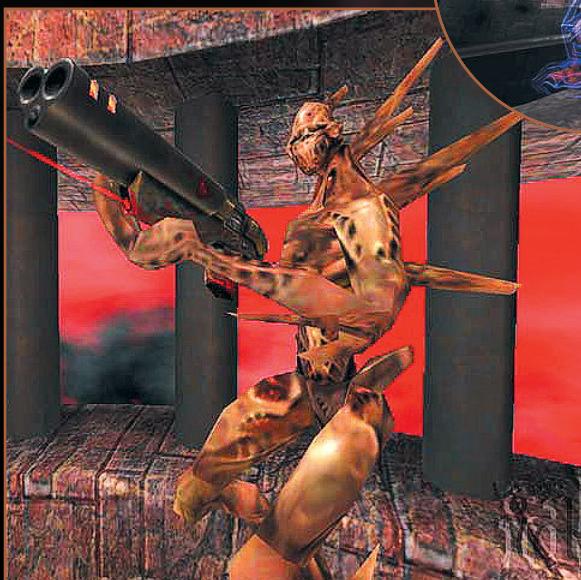
Не секрет, что очень многие, если вообще ни все поклонники первых двух игр от ID Software с названием «*Quake 1*», приняли обе демо-версии *Quake 3 Arena* более чем прохладно. Не являясь в полном смысле этих слов ни квакером, ни кудакером, я, тем не менее, возьму на себя смелость утверждать, что игра под названием *Quake 3* вполне достойна носить свое гордое имя.

Итак, что бы там ни говорили нам убеленные сединами ветераны первых двух *Quake*-ов, стиль прародителя в представленных демках новой игры узнается мгновенно. Если бы я не знал, к примеру, что за игрушка оказалась у меня в руках, то через пять минут беготни по любому из трех официальных уровней демок с неизбежностью сделал бы однозначный и единственно правильный вывод: разумеется, это *Quake*. Еще один *Quake*. По прошествии еще нескольких минут изучения игры созревает и более конкретное заключение: это *Quake 1* с небольшой примесью *Quake 2*, помноженный на технологии середины 1999 года. Упомянутая выше пропорция лично меня более чем устраивает: слишком сильный запах *Quake 2* в дизайне и архитектуре уровней, оружии и т.п. медленно, но верно отравлял бы для меня геймплей новой игры, навевая ассоциации с синглом *Quake 2*. Не поймите меня превратно, господа: по моему глубокому убеждению, *Quake 2* был, есть и всегда будет вели-



кой СЕТЕВОЙ игрой; что же касается *Q3-СИН-ГЛА*, то, опять-таки по моему глубокому убеждению, он являет собой самое жалкое убожество из всего того, что когда-либо вообще было создано в жанре. Но вернемся, однако, к нашим баранам.

Знаменитая замогильная атмосфера *Q1*, частично проявившаяся еще в первом *Doom*-е и впоследствии напрочь отсутствовавшая во втором *Q*, теперь на месте. Те же футуристические техно-средневековые замки, те же мрачные коридоры и подземелья, даже те же черепа на кольях! Сердце радуется, душа поет! Вот оно, возвращение к истокам, обретение утраченных ценностей! Технологические навороты типа сияющих нимбов вокруг источников света, архитектурных излишеств, следов от выстрелов на стенах, глубоких, тщательно прорисованных текстур, объемного цветного освещения и т.п. нисколько не убавляют у атмосферы игры ее скорбной злой суровости, но, напротив, неожиданно оказываются очень органично в нее вписаны. Да и могло ли быть иначе, когда дух Ада пропитал не только каждый кирпичик, но каждый атом этих древних, неведомо ком и для какой цели возведенных стен! Эти миры — царство Смерти, на которую никакие цветные туманы не





способны произвести ровным счетом никакого впечатления!

Сам процесс игры в **Quake3** более всего похож, однако, на таковой в **Quake2**. И, скажем прямо, это весьма неплохая рекомендация. Слава Богу, баланс оружия в **Quake3** наличествует. При всем моем уважении к первому **Quake**, с балансом у него были, мягко говоря, большие проблемы, и проблемы эти решены окончательно только с выходом **Quake2**. Сам по себе факт обладания Rocket Launcher-ом, Lighting Gun-ом или Rail Gun-ом в **Quake3** не будет значить ровным счетом ничего. Вооруженных тяжелым оружием противников вполне реально убивать даже не при помощи автомата, а вообще одни только голыми руками! Принимая во внимание тот факт, что обладатель сильного оружия, как правило, чисто психологически оказывается не готов к столь вопиющей наглости со стороны своего оппонента, прием вхождения с противником в клинч в **Q3** следует признать, как минимум, не лишенным смысла. На самом деле, вопрос баланса оружия в мультиплеере

совсем не так прост, как это может показаться на первый взгляд. Спектр мнений игроков на этот счет весьма широк: хорошо это или плохо, когда обладание какими-либо одним-двумя конкретными видами оружия гарантированно обеспечивают захватившему их счастливчику место в верхней части турнирной таблицы — тема вечная, и поднимать ее я здесь не стану. По большому счету, играть можно как с балансом оружия, так и без онного. Скажу лишь, что лично я предпочитаю первый вариант, когда умевший худо-бедно страйфиться боец оказывается вполне способным отобрать при помощи простого автомата Rocket Launcher у по ошибке захватившего это оружие ламера.

Из некоторых полезных появившихся в **Quake3** новшеств следует упомянуть, что теперь QuadDamage вываливается из убитого игрока так же, как и ненужное ему более оружие. Приводя к активному желанию всех не имеющих Quad-а игроков как можно скорее умертвить обладающего магической вещицей человека с целью завладения ею, переходящий из

рук в руки QuadDamage придает игре дополнительную сбалансированность.

Уверен, что практически каждый человек, кто хоть что-либо слышал или читал о готовящемся к выходу этой осенью **Quake3 Arena**, наверняка слышал также и о его революционном чудо-движке, умеющем-де обсчитывать в реальном времени «по-настоящему кривые» поверхности. Понапалу и я, находясь вместе со многими другими под сильным воздействием рекламы, был искренне восхищен увиденной своими глазами работой этого удивительного движка. Продолжался мой восторг, однако, довольно недолго, всего несколько минут, до тех пор пока я ни додгался посмотреть на одну из этих «по-настоящему кривых» поверхностей несколько более пристально, чем раньше. Неожиданным результатом этого действия явилось немедленное и полное исчезновение иллюзии кривизны. Тщательнейшие поиски «кривых» поверхностей, предпринятые мною на всех трех уровнях демки сразу вслед за этим нечаянным открытием, не увенчались успехом. Вынесенный вскоре приговор был категоричен и не подлежал обжалованию: если хваленный движок от **Quake3** и умеет работать с «настоящей» кривизной, то, во всяком случае в вышедших демках, эта движковая особенность никак не представлена. Предотвращая гравитацию с ненавистью к моей скромной персоне неприятие господами-читателями моих последних слов, предлагаю им самостоятельно провести следующий несложный эксперимент. Загрузите какой-либо из уровней демо-версии **Quake3**, где предположительно есть кривые поверхности (лучше всего **Q3Test3**; **Q3Test1** также сгодится). Теперь подойдите к одной из этих поверхностей поближе (например, к какой-либо эллипсоидальной арке на **Q3Test3**), после чего медленно проведите взглядом по ограничивающей ее линии. Вместо плавной

Вырежи купон
и получи в клубе
“ОРКИ”
1 час игры
БЕСПЛАТНО!

Клуб работает
крулосуточно

В нашем клубе вы всегда
можете поиграть в самые
популярные игры:
QUAKE III ARENA, NFS4,
Brood War, Mech Warrior 3
и еще более 50 игр!



ОРКИ
КЛУБ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
20 РУБЛЕЙ

Наш адрес:
ул. Донская, д. 24
Телефоны для справок:
(095) 955-9018
(095) 955-9074
(095) 955-9070





кривой вы увидите ломаную, состоящую из довольно большого, но все же конечного числа отрезков прямых линий (для того чтобы их сосчитать, вам вполне хватит пальцев на двух ваших руках). Теперь начинайте медленно отодвигаться назад от этой так называемой «кривой», непрерывно наблюдая за ней, для чего очень удобно использовать встроенный в игру Zoom. В определенный момент вы заметите, как количество сегментов ломаной скакком сократилось вдвое, отчего подозрительная угловатость «кривой» поверхности стала еще более заметной. Вы являетесь свидетелем работы такого же древнего, как и само 3D, приема, заключающегося в динамическом изменении числа полигонов в зависимости от

расстояния и призванного повысить тем самым производительность системы (к чести движка от *Q3test* следует заметить, что он стал первым реально существующим шутерным движком, использующим этот фокус). Перемещаясь теперь взад-вперед и пристально наблюдая, как у ломаной прямо на ваших глазах изменяется количество сегментов, вы окончательно убедитесь в отсутствии здесь даже малейшего намека на «кривизну» в полном смысле этого слова.



Итак, мы убедились, что, вопреки громогласным и настойчивым заявлениям о какой-то там «настоящей» кривизне, якобы имеющей место быть в рассматриваемой игре, движок вышедших демок *Q3* представляет собой обыкновенный полигональный движок с динамическим изменением числа полигонов в зависимости от расстояния. За исключением вышеупомянутого динамического изменения числа составляющих объект полигонов, отличие этого движка от других существующих на данный момент 3D-шутерных состоит разве что в несколько большем количестве этих самых полигонов, чем, собственно, и достигается иллюзия кривизны. Ясно, что такое отличие движка от ему подобных носит совсем не КАЧЕСТВЕННЫЙ, как заявлялось, а КОЛИЧЕСТВЕННЫЙ характер; что же касается несколько большего количества составляющих «настоящую кривую поверхность» полигонов, то на этот счет можно еще и поспорить.

Взгляните хотя бы на приведенные здесь скриншоты из старого доброго *Unreal* (Рис.1), недавно вышедшего *KingPin* (Рис.2) и сравните их со скринами из все того же *Q3test*! Не находите ли вы, что между этими картинками есть нечто общее? И заметьте: количество образующих эти поверхности полигонов в этих играх с расстоянием вообще никак не изменяется!



Рис.1

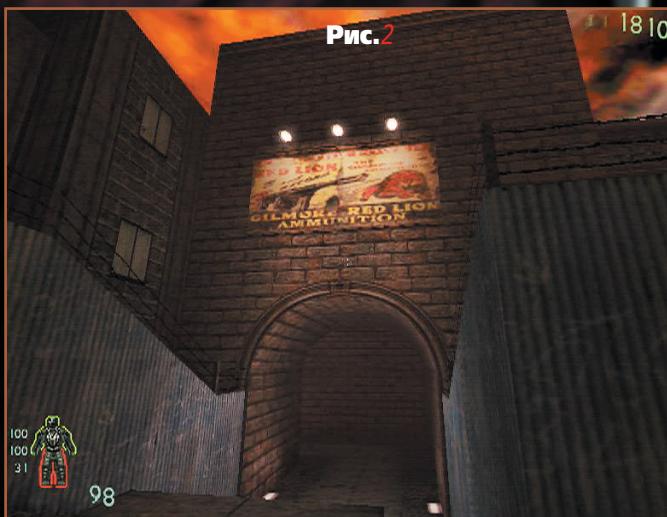
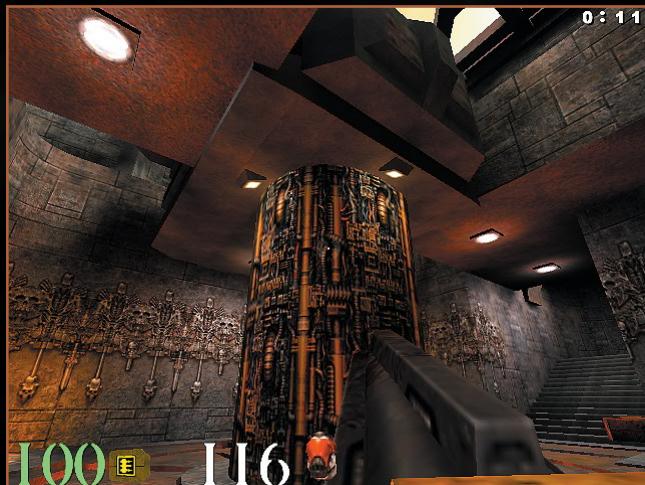


Рис.2



100 116

В принципе, конечно, ничего страшного во всем этом нет. Как бы там ни было с этой мифической «крайней», *Quake3* бесспорно обладает вполне современным и мощным графическим движком. Просто обидно, что чудо, в которое всем так страстно хотелось поверить, в очередной раз не состоялось.

Не удержусь я и от еще одной маленькой колкости. На сей раз она будет касаться графики. В пункте «Preferences» настроек игры есть подпункт «Sky». У человека, хотя бы мельком видевшего Unreal, последствия установки данного параметра в High Quality просто не могут не вызывать приступа искреннего и веселого смеха.

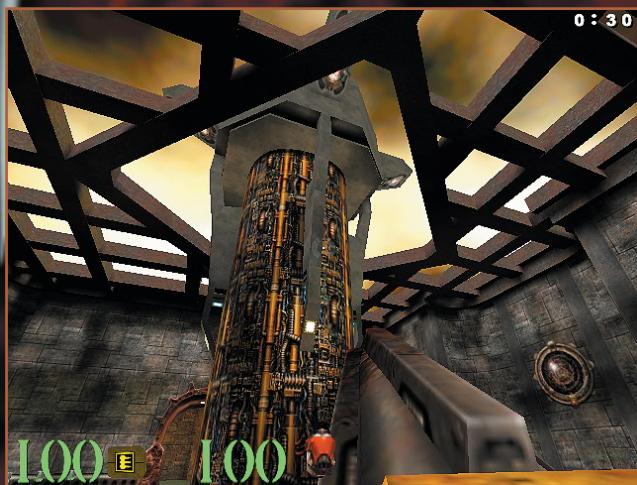
Как и следовало ожидать, сетевой код игры не вызывает нареканий. Глюк, связанный с поиском серверов в версии 1.06, был практически сразу же исправлен патчем, преобразующим 1.06 в последнюю на момент написания этой статьи версию под номером 1.07. Текущее качество связи изображается теперь в реальном времени своеобразной плывущей в правой части экрана гистограммкой. Если пинг у какого-либо игрока резко поднялся, над его головой немедленно появляется хорошо заметная даже издалека иконка, информирующая всех прочих участников кровавой вакханалии об этом досадном для одних и очень радостном для других обстоятельстве. По всей видимости, предполагалось, что, завидев иконку, сознательные геймеры не станут стрелять в беззащитного запингован-

ного человека. Хорошая была задумка. Только вот на практике все почему-то получается несколько иначе: у сообщившего всему уровню о своих текущих сетевых проблемах человека остается очень мало шансов их пережить. Ну какой же русский не любит халавных фрагов? Иконка возникает над игроком и в момент посылки им сообщения, что, разумеется, приводит к совершенно аналогичным результатам. Да, страшно далеки ID от народа.

Как утверждает Джон Кармак, приоритетным направлением работ на данный момент является создание и отладка так называемой «одиночной» части игры. Дело здесь в том, что, как и в случае Unreal Tournament, *Quake3* Arena будет включать в себя, помимо простого ботматча, еще и своеобразный сингл, связанный с одержанием игроком серии убедительных побед над злобными ботами на протяжении целой цепочки идущих друг за другом уровней.

Ориентировочный срок выхода этой игры, самим ходом событий просто обреченной стать супер-хитом, — ноябрь этого года. Нам еще повезло: как показывает практика, от полноценной игры вполне работоспособную демку могут отделять целые годы, а не какие-то там жалкие месяцы. И остается нам, товарищи бойцы, лишь стиснуть зубы и интенсивно ждать *Quake3* Arena со все хуже и хуже скрываемым от родных и близких нетерпением.

СИ-X-FILES



100 100

e@shop

http://www.e-shop.ru

Интернет магазин
с доставкой на дом.

Представительство
в Санкт-Петербурге
e-mail:eshop@itepro.spb.ru
телефон: (812) 311-8312



Mario Party
Система: Nintendo 64 (NTSC)



\$72.99
Star Wars: Rogue Squadron
Система: Nintendo 64 (NTSC)



\$75.95
Castlevania 64
Система: Nintendo 64 (NTSC)



\$79.99
Super Smash Brothers
Система: Nintendo 64 (NTSC)



\$79.99
Turok 2
Система: Nintendo 64 (NTSC)



\$79.99
Zelda 64
Система: Nintendo 64 (NTSC)



\$85.99
Quake II
Система: Nintendo 64 (NTSC)



\$59.99
Aero Gauge
Система: Nintendo 64 (NTSC)



\$89.99
Star Wars Episode I: Racer
Система: Nintendo 64 (NTSC)



\$69.99
California Speed
Система: Nintendo 64



\$85.99
World Driver Championship
Система: Nintendo 64 (NTSC)



\$39.99
Expansion Pack, 4 MB
Система: Nintendo 64



\$299.99
Dreamcast (Japan) (без модема)
Система: Dreamcast (NTSC)



\$57.59
Game Boy в цветном корпусе
Система: Game Boy



\$176.99
Nintendo 64 (US)
Система: Nintendo 64 (NTSC)



\$99.99
Game Boy Color
Система: Цветной Game Boy



\$34.99
Controller разноцветный
Система: Nintendo 64



\$57.59
Перчатка-джойстик
Система: Nintendo 64



\$44.99
Wario Land II
Система: Color Game Boy



\$44.99
Turok 2
Система: Color Game Boy



\$22.49
Metroid II
Система: Game Boy



\$19.99
Odd World
Система: Sony PlayStation (NTSC)



\$42.99
Driver
Система: Sony PlayStation (PAL)



\$25.99
Resident Evil 2
Система: Sony PlayStation (NTSC)

Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые игры вышедшие в США.

Заказ по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных



ПОСЛЕДАМ BALDUR`А



Монстры в большинстве своем перекочевали из AD&D, хотя при этом разработчики оставили за собой право модернизировать их характеристики и модели поведения по собственному усмотрению.



PLANESCAPE: TORMENT

Платформа: PC
 Жанр: CRPG
 Издатель: Interplay
 Разработчик: Black Isle
 Онлайн: <http://www.planescape-torment.com>
 Дата выхода: осень 1999 года
 Альтернатива: Baldur's Gate



Сергей Аргалин

то-нибудь сомневался, что обещание представить Baldur's Gate, как «наиболее точное отражение AD&D», окажется не более чем фикцией, пшиком? Не спорю, быть может, эта игра действительно наиболее полно представила на суровый суд общественности то, что зовется «AD&D Core Rules 2nd Edition», но до насыщенной атмосферы настольных RPG — ее путь предстоит долгий и тернистый. И дело тут вовсе не в самих разработчиках, которые отнюдь не лишены таланта и явно не страдают от безделья. Они-то как раз сделали все что смогли. Подкачала идея...

Помните такой анекдот про крайнего жителя Севера, которому подарили «КамАЗ»? «И в кабине тепло, и фары далеко светят, одно плохо — олени, однако, быстро устают». Вот таким же «крайним жителем» ощущаешь себя, когда пытаешься играть в компьютерные игры, основанные на AD&D вселенной. Причем, вот ведь парадокс — чем более точно представлена эта вселенная, тем хуже обстоят дела. Где же правда? А до нее рукой подать: кесарю надобно дать кесарево, а не заниматься впряженкой оленей в и без того мощную машину.

Обратимся к первоисточникам. Как появились классические ролевые настольные игры? Низкий поклон, Дж.Р. Толкиен, отец ты наш родной! Именно благодаря тебе, а точнее твоей бессмертной саге, начались брожения умов в попытке материального воплощения мира фэнтези и создания бесконечного конвейера, штампующего новые и новые приключения. И додумались в итоге, когда в 1974 с легкой руки Гари Джерардса началось шествование по миру системы D&D. Дальше лезть в дебри ролевой истории не будем, не о ней речь. Я подвожу всю эту мат-

Костяк команды разработчиков Planescape состоит из личностей настолько ярких и известных, что достаточно просто, без комментариев, перечислить их имена и скатый список регалий, чтобы оценить мегапотенциал и гиперперспективы проекта. Итак:

David Cook — человек, работавший над составлением AD&D 2nd Edition и, что для нас более важно, творец игровой вселенной Planescape. Правда, к разработке Planescape Torment он имеет лишь косвенное отношение, так как целиком поглощен другим Interplay'евским проектом. Но, надо думать, без его ценных советов и отеческих наставлений дело не обходится.

Colin McComb — эксдизайнер и художник TSR, имевший опыт разработки «настольных» игр по вселенной Planescape.

Chris Avellone — ключевая личность в команде, работавший над Fallout. В проекте Planescape Torment он состоит на должности ведущего дизайнера.

Guido Henkel — руководитель проекта, за плечами которого работа над культовым сериалом Realms of Arkania. Опыт у Guido Henkel колоссальный — в игровом бизнесе он варится уже на протяжении 15 лет!

Как уже было сказано, комментарии здесь излишни.



Летающий череп, находящийся рядом с главным героем, — один из «присоединяющихся» NPC.

В Сигиле есть 15 фракций, к которым может примкнуть главный герой. Став адептом какой-либо фракции, Безымянnyй получает как определенные преимущества, так и дополнительные проблемы.



Увы, четкой и официальной русской терминологии по AD&D пока в природе не существует. Есть только устоявшиеся и проверенные временем термины, которыми и приходится оперировать, чтобы говорить на одном языке (впрочем, некоторые понятия прижились настолько органично, что нередко забывается их оригинальное происхождение — «а чего это они наши хит-поинты HP кличут?»). Нижеследующий словарик призван уменьшить терминологический хаос и разброда:

Бонус (*bonus*) — полезная добавка к некой характеристике, увеличивающая ее базовое значение.

Ведущий (*dungeon master*) — бог и царь для настольного варианта игры. Он определяет законы, правила, решает спорные ситуации и дает всевозможную пищу для ума игрокам.

Дайсы (*dice*) — кубики (часто с указанным количеством граней), необходимые для настольных RPG.

Дуал-класс (*dual-class*) — двойной класс персонажа. Отличается от мультикласса тем, что получить второй класс можно не при генерации, а уже в процессе игры (иногда по достижении определенного уровня).

Измерения (*planes*) — во вселенной Planescape так называют глобальные миры. В принципе, это слово более правильно с точки зрения английского языка переводить как «плоскости», но перевод «измерения» более точно передает суть дела. Да и потом немного коробит от выражений «плоскости местами!» практически соприкасаются» или «одна плоскость охватывает другую». Кстати, вполне возможно и введение нового термина «плэйн», но приживется он или нет, покажет время.

Кастер (*caster*) — персонаж, который применяет заклинание или просто обладает способностью применять оно.

Квест (*quest*) — специальное задание, выдаваемое Ведущим (настольных RPG) или NPC (в компьютерных ролевиках), за выполнение которого положено определенное вознаграждение (опыт, известность, ценный предмет, деньги и т.п.).

Класс (*class*) — профессия, класс. В оригинальном D&D было лишь четыре класса, а сейчас их делают столько, насколько хватает фантазии. А если еще приплосовать мультиклассы...

Мана (*mana*) — в некоторых ролевых системах мана является «расходным материалом» для заклинаний. Но чаще (в AD&D) используется метод «запоминания» заклинаний, т.е. после кастования заклинание забывается, а затем после отдыха вновь восстанавливается в памяти.

Манчкин (*manchkin*) — игрок, который всеми силами рвется побыстрее дойти до финала и/или любыми доступными средствами по максимуму прокачать персонажа. На отыгрыш роли, что основное в настольных RPG, ему, как правило, плевать с высокой колокольни. Смертельное оскорбление для настоящего ценителя настольных RPG.

Мировоззрение (*alignment*) — характер персонажа: злой (*evil*), нейтральный (*neutral*) или добрый (*good*). К каждому характеру добавляется еще дополнительный атрибут: законный (*lawful*), нейтральный (*neutral*) или хаотический (*chaotic*) — итого получается девять вариантов. Не слишком гибкая система, часто подвергающаяся критике, что, однако, не мешает ей активно эксплуатироваться.

Мультикласс (*multiclass*) — персонаж, обладающий сразу несколькими классами (двумя или тремя) со всеми вытекающими отсюда бонусами и пенальти (т.е. со специфическими возможностями и ограничениями). Набранные очки опыта распределяются поровну между всеми классами, отчего такие персонажи заметно медленнее прогрессируют.

Накидка характеристик — увеличение одних характеристик за счет уменьшения других. Обычно работает правило «сколько сняли, столько и добавили», хотя, в отдельных случаях, имеет место нелинейный рост характеристики (например, чтобы повысить характеристику с 10 до 11, требуется не одно очко, а, скажем, два, и чем дальше, тем больше) или разные весовые критерии для каждой из характеристик (например, «стоимость» повышения силы у воина меньше, неже-

ли «стоимость» повышения интеллекта).

Пенальти (*penalty*) — отрицательная добавка к характеристике, понижающая ее базовое значение. Другими словами, «вредный» бонус.

Пойнты (*points*) — очки чего-либо, например, хит-пойнты — очки здоровья, экшн-пойнты — очки, отводимые на различные действия, экшириенс-пойнты — очки опыта и т.д.

Прокачка — повышение характеристик персонажа и улучшение его экипировки за счет выполнения квестов, уничтожения противников и т.д. Тех, кто ставит такую прокачку единственной целью, называют манчками.

Ролевик (*role-playing game*) — ролевая игра, или RPG.

Скиллы (*skill*) — умения персонажа. Часто скиллы подразумевают исключительно мастерство владения оружием или магией, но нередко они распространяются и на другие области знаний (как, например, в GURPS). Нередко окончательный набор скиллов определяется особенностями конкретного игрового мира.

Спас-бросок (*saving throw*) — бросок кубика, который определяет вероятность того, что данный персонаж избежит вредного внешнего воздействия (например, ядовитых испарений) или атаки противника (за исключением обычных силовых атак, как, например, удар мечом). Кстати, чем меньше значение этой характеристики у персонажа, тем больше вероятность, что атака на него потерпит фиаско.

Спелл-пойнты (*spell-points*) — очки магии, расходуемые на применение заклинаний. Аналог маны.

Хит-пойнты (*hit-points*) — здоровье персонажа, его очки жизни. В классическом варианте при нулевом значении хит-пойнтов персонаж теряет сознание, а при достижении значения минус десять — умирает. Умершего персонажа обычно можно вернуть к жизни с помощью специальных заклинаний.

Эксп (*experience*) — очки опыта, которые персонаж получает за выполнение квестов и уничтожение противников.



базу с целью объяснить бытующее мнение (и абсолютное верное, кстати!), что компьютерные RPG — это манчанизм (см. словарик) чистой воды. По крайней мере, с точки зрения тех, кто хоть разкусил прелест настольных ролевиков.

Не думайте, что я подхожу предвзято. Между прочим, уж если на то пошло, то мне видеть аккуратную статистику на экране куда приятнее, нежели лицезреть исчертанный и испещренный записями листок. Но против истины не пойдешь — AD&D мир очень плохо подходит для компьютерного воплощения, так как он изначально по природе своей «бумажный». И главным его движителем является Ведущий, от мастерства и опыта которого и зависит в конечном счете динамика и интересность разыгрываемой драмы. Именно Ведущий позволяет игроку полностью и в полном объеме отыграть свою роль и вообще самовыразиться. Аксиома.

Не секрет, что в CRPG присутствуют лишь остатки былой роскоши, те обедки, которые относятся исключительно к математике и ключевым правилам игры. И нет тут вины игрока, что он автоматически становится манчанином — у него просто отсутствуют альтернативы. А богатство выбора в данном случае — не более чем иллюзорная видимость.

Есть ли мудрое соломоново решение для этой нелегкой проблемы? Разумеется, и лежит оно на поверхности.

Зачем переносить следствие, когда есть причина? Зачем пытаться перепропицовать проекцию? Улавливаете мысль? Ведь AD&D вселенная создавалась для того, чтобы окунуться в фэнтези-мир, сформировать на его просторах свое виртуальное это и, вообще, действовать в соответствии со своими внутренними убеждениями, что является непозволительной роскошью для обычной жизни. Отлично, так почему бы не разработать собственную систему, изначально ориентированную на компьютеры, а не заниматься адаптацией старой? Конечно, этот путь не из легких, но ведь и результат будет куда более впечатляющим!

Были ли такие «компьютерные» системы? Разумеется. В качестве хорошего примера приведу серию Dark Sun. Сюда же можно отнести и Fallout, в котором хотя и прос-

леживается наследие GURPS, но все же куда более явно видна исконная «компьютеризированность».

Но что было — то было, куда интереснее, что ожидает нас в будущем, причем, по возможности, недалеком. Что же, знакомьтесь — Planescape: Torment, сильнейшая игра с глобальной ролевой системой, разрабатываемая студией Black Isle (подразделение Interplay — издатель очевиден) и использующая движок Infinity (тот самый, что применялся в Baldur's Gate). Что наиболее замечательно, Planescape: Torment не идет слепо на поводу AD&D и «бумажного» варианта системы Planescape, а предлагает собственную модель, имеющую полное право на звание CRPG. Т.е. ролевой системы, предназначеннной для компьютерной реализации. И точка.

Рассказ будет долгим — уж если про Forgotten Realms можно говорить часами, то про вселенную Planescape, объединяющую в себе и этот самый

Forgotten Realms, и еще бесконечное множество миров (в частности, Ravenloft, Dragonlance и многие другие), и подавно. Ну а чтобы не зашкалило коэффициент обалдевания, буду строить рассказ об устройстве вселенной от общего к частностям.

Итак. Представьте себе, что мироздание состоит из бесконечного множества Плюсостей или Измерений (Planes — см. словарик). Эти Измерения можно считать самодостаточными и самостоятельными, так как на них четко определены независимые законы, физические постоянные, виды социумов, магический потенциал и прочее, прочее, прочее. Все это многообразие (бесконечное, заметите) Измерений подразделяется на три категории: Первичные Материальные Измерения (Prime Material Planes), Внутренние Измерения (Inner Planes) и Внешние Измерения (Outer Planes).

Пока все кажется прозаическим? Тогда добавим конкретики. Первичные Материальные Измерения очень напоминают обычные миры, с поправкой на магию. Именно здесь раскинулись Forgotten Realms, Dragonlance и, не уверен на сто процентов, но по логике, здесь же должен находиться и наш с вами мир. Внутренние Измерения — те воплощают собой стихии, или необузданные силы природы. Сюда входят четыре Измерения Огня, Земли, Воздуха и Воды, два энергетических Измерения (Поло-

ЖАРГОН, ИСПОЛЬЗУЕМЫЙ В PLANESCAPE

То, что вселенная Planescape глобальна и тщательно проработана — отнюдь не пустой звук. В подтверждение этому привожу специально придуманный для данной вселенной жаргон (взятый из сборника правил по вселенной Planescape). Обратите внимание, с каким искрометным юмором он составлен и насколько глубоко продуман. Отять же, комментарии тут излишни.

ADDLE-COVE — весьма недружелюбное обращение, эквивалентное «глупец» или «кretин». Применяется и как прилагательное (*«That addle-coved wizard!»* — тот глупый волшебник; или *«He's an addle-cove!»* — да он кретин!)

ANARCHIST — один из вариантов названия членов гильдии *Revolutionary*.

ANTHILL — город любого размера.

ASTRAL CONDUIT — специальный канал, проходящий через Астральное Измерение (*Astral Plane*) и связывающий Первичное Материальное Измерение (*Prime Material Plane*) и Внешние Измерения (*Outer Planes*).

ATHAR — одна из фракций в Сигиле (*Sigil*), членов которой часто называют Потерянные (*Lost*). Ее приверженцы уверены, что не существует реальных Богов (*Powers*), и эта вера делает их крайне нелицеприятными персонами для местных жрецов.

BANG AROUND — бездейственное томительное ожидание или просто пустое времяпрепровождение. Еще так называют пребывание в Сигиле (*Sigil*) во время отдыха между путешествиями.

BAR THAT — достаточно корректный способ попросить кого-либо немедленно замолчать. Например, переди фразы типа *«Bar that, there's Dustmen over there!»* — тише, здесь люди из фракции *Dustman*!

BARMY — эквивалентно словам «безумец», «психопат». Как правило, так называют тех, чей разум помутился в попытке понять сущность Измерений.

BELIEVERS OF THE SOURCE — одна из фракций в Сигиле (*Sigil*), членов которой часто называют Божественные (*Godsmen*). Адепты фракции утверждают, что каждое существо имеет достаточный потенциал, чтобы стать Богом (*Power*).

BERK — недалекий человек, который «не зная броду лезет в воду», т.е. с налету хватается за те дела, о которых толком ничего не знает.

BIRDCAGE — эквивалент слов «тюрьма», «камера».

BLEAK CABAL — одна из фракций в Сигиле (*Sigil*). Ее члены (их называют *Bleakers* — угрюмые, *Cabal* — заговорщики и *Madmen* — сумасброды) все время поныры и угрюмы, так как не видят никакого смысла в существовании и считают его абсолютно пустым делом.

BLINDS — туники Лабиринтов (*Mazes*). В иносказательном смысле используются как эквиваленты выражениям «безвыходное положение» или «тунико-вая ситуация».

BLOOD — так называют мастеров своего дела, достигших в нем головокружительных высот и небывалого профессионализма. Очень хороший комплимент, который заставит задергаться даже толстокожих снобов.

BOB — действия, направленные на обман или надувательство. Хорошим тоном считается предупредить друзей или даже просто незнакомых людей, когда их пытаются обвести вокруг пальца.

BONE-BOX — достаточно грубое название рта. Обычно используется при обращении к низшим существам или кровному врагу: *«Stop rattling your bonebox!»* — прикой свою трещалку!

BOX — бродяга мордон (*Mordon*), который прочно обосновался в Сигиле (*Sigil*).

BRAIN-BOX — грубое название головы, обычно при-



менимое к низшим кастам. «Go soak your brain-box» — эквивалентно «отвали!».

BUB — вино, эль или другой алкогольный напиток, как правило, низшей пробы.

BUBBER — матерый алкоголик, который периодически впадает в тяжелейшие запои и нередко погружается на самое дно жизни. Понятно, что они не пользуются ни уважением, ни почетом.

BURG — любой город, уступающий с точки зрения сицилийцев их родному городу по размерам или известности. Причем жители такого «бурга» могут иметь другую точку зрения на этот счет.

CAGE, THE — распространенное среди местного населения название Сигила (Sigil). Оно пошло от части слова «Birdcage» — тюрьма, по причине суворых и быстрых на расправу городских органов правосудия.

CAGER — коренной житель Сигила (Sigil).

CANNY — эквивалент слов «одаренный», «талантливый».

CASE, THE — симпатичное жилище или уютная обитель. Часто применяется как комплимент.

CELESTIAL — разумное существо, пришедшее с Верхних Измерений (Upper Planes).

CENTER OF THE MULTIVERSE — гипотетический центр вселенной, которого, разумеется, не существует в природе. Впрочем, раз вселенная бесконечна, то каждый может смело утверждать, что он находится именно в таком величественном месте.

CHANT, THE — эквивалент слову «новость». Часто означает слухи, факты или просто самые расплывчатые сведения о событиях. Если вам нужна любая информация об интересующем деле, то просто спросите «What's the chant?».

CHAOSMEN — прозвище членов гильдии Xaositect.

CHIV — оружие, обычно режущее.

CIPHERS — прозвище адептов фракции Transcendent Order. Они частенько не понимают смысла собственных фраз, за что и получили такое меткое прозвание («ciphers» — шифровальщики).

CLUELESS, THE — те, кто прибыл из Первичного Материального Измерения (Prime Material Plane). Очень серьезное оскорбление для жителей других Измерений.

COLOR POOL — портал, расположенный в Астральном Измерении (Astral Plane), который может перенести к Первичному Материальному Измерению (Prime Material Plane) или Внешнему Измерению (Outer Plane).

CONIES — тот, кто стал жертвой жулья (cony-catchers).

CONY-CATCHERS — авантюристы, воры или обычные жулики.

CROSS-TRADE — дела, связанные с нелегальным бизнесом, а то и кровавым криминалом. Тех, кто в серьезных неладах с законом, называют «A cross-trading scum».

CUTTER — хороший комплимент, который говорит о высоких профессиональных качествах и немалой отваге. Обычно так называют добродорядочных или просто симпатичных людей.

DARK — эквивалент слова «секрет». Фраза «Here's the dark of it» означает, что у говорящего есть секрет и он готов поделиться им со своим собеседником.

DEAD, THE — одно из названий адептов фракции Dustman.

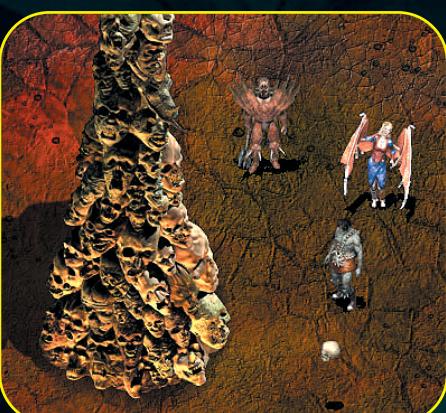
DEAD-BOOK — дословно означает «книга мертвых», попадание в которую означает смерть.

DEADER — тот, кто попал в «книгу мертвых» (dead book), т.е., попросту говоря, мертвец.



В отличие от Baldur's Gate, персонажи в Тормент могут бегать, что хорошо видно на данном скриншоте.

жительной энергии и Отрицательной энергии) и два сложносоставных Измерения — Квазиэлементальное и Паразлементальное. Остались Внешние Измерения, в которых находятся обитали богов и которых насчитывается 17 штук. Если нанизывать эти Измерения на одну прямую, то с одной стороны окажется 7 Измерений с добрым мировоззрением (good alignment), а с противоположной — 7 Измерений со злым мировоззрением (evil alignment). Как прослойка, или буфер, между ними выступают три нейтральных Измерения (Boundary Planes of Neutrality), которые и займут центр нашей гипотетической прямой.



Последний штрих — в самом центральном и, следовательно, самом нейтральном Измерении, находится ключевой город Сигил (Sigil), который также называется Городом Порталов. Сигил напоминает святыни Горцев (тех, которые шотландские, а не кавказские), где они могли спокойно потолковать без звяканья мечей, отруба-

ния голов и сопутствующих пиротехнических эффектов. Такую истинную нейтральность обеспечивает местная правительница — Госпожа Страданий (Lady of Pain). Ну как, впечатляет? И это еще не все!

Разумеется, между Измерениями предусмотрены средства коммуникаций. Выполнены они в виде еще двух дополнительных независимых Измерений — Эфирного Измерения (Ethereal Plane), соединяющего Первичные и Внутренние Измерения, и Астрального (Astral Plane) — соединяющего Первичное и Внешнее Измерения. В Эфирном Измерении есть свои собственные островки, или Демиизмерения (Demiplanes), не таящие в себе опасности, за исключением таких уникальных Демиизмерений, как Ravenloft или Dread. В некоторых местах Эфирное и Первичные Измерения соприкасаются, и нередко такие точки соприкосновения представляют собой какой-нибудь внушительный природный коллапс (вулкан, водоворот и т.д.). Астральное измерение не содержит в себе никаких подизмерений и является пристанищем для энергетических оболочек умерших Богов (Powers). Пусть вас не смущает формулировка «умершие Боги» — в Planescape божественными считаются все существа, достигшие небывалого, но, тем не менее, вполне конечного могущества.

Вот такой вот мир. Между прочим, многие из местных обитателей распрашивали со здравым рассудком в попытке понять устройство и сущность Измерений (см. «barmy» во врезке «Жаргон...»)!

Не случайно много внимания было уделено Сигилу. События Planescape: Torment, так или иначе, будут крутиться вокруг этого «центра мироздания» (бытие мнение, вполне возможно, ошибочное), да и к тому же именно здесь начинается сама игра. В городском морге.

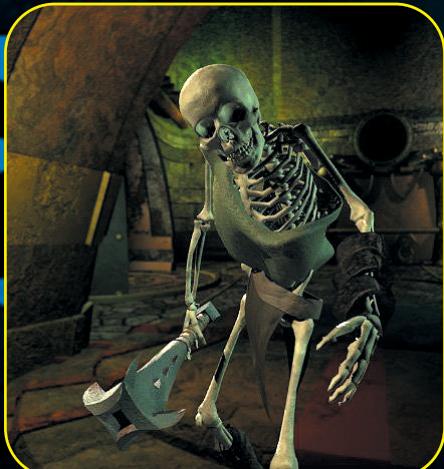




Безымянный может выучить до 85 заклинаний, причем из AD&D взято лишь две трети спеллов, а третья специально создана для Planescape: Torment.

Главный герой по имени... Впрочем имени он своего не помнит, поэтому его так и прозвали — Безымянный (Nameless). Амнезия у нашего героя носит весьма избирательный характер — память его становится девственна чиста при перерождениях. А перерождается он далеко уже не в первый раз, причем за свои бесконечные реинкарнации Безымянный научился всему чему только можно. Другими словами, давно уже прокачал все свои характеристики до 25 уровня, выучил все заклинания и довел до совершенства все скиллы. Но! Все эти умения глубоко спрятаны в недрах его мозга и вновь восстанавливаются в памяти лишь в определенных ситуациях и в условиях благоприятной обстановки. Прямо как у киллера из культового фильма «Дежа вю». Или главного героя Revenant. Кстати, такая скачкообразная прокачка главного героя может позволить ему применять заклинание, скажем, седьмого уровня, не имея ни малейшего представления о спеллах предшествующих уровней.

Амнезия — не единственный недостаток псевдовечной жизни. Есть еще один неприятный побочный эффект от перерождений — а именно изрядно портящаяся с каждым разом материальная оболочка. Физиономии наш герой явно не удался и выглядит как слегка подгнивший зомби. Но что делать — невысокая харизма является издержкой столь вожделенной «eternal life».



Не забыли о том, что Planescape: Torment не идет на поводу правил AD&D? Признаки независимости проявляются прямо с процесса создания героя. Сюрприз — единственная возможная «модернизация» Безымянного заключается в ограниченной переброске очков с одной характеристики на другую. И все. Нельзя регулировать ни пол, ни расу, ни класс персонажа. Только файтер, истинно нейтральный; правда, с перспективой задуливания. Удивлены? Я вот тоже поначалу начал подозревать, что разработчики переизучали «устройство и сущность Измерений»... А потом... А потом оценил изящность такого решения. Ну посудите сами — как можно, например, проанализировать соответствие поступков персонажа с его

мировоззрением? В «настольном» варианте все понятно — там Ведущий уладит все спорные моменты. А в CRPG? Ну вот скажите, кто удержался, чтобы не охать мечом парочку солдат Flaming Fist в финале Baldur's Gate, когда они не давали прохода по городу? Ведь боролись-то мы за благое дело, а в таких случаях все средства хороши. Лес рубят — щепки летят... Вот только программа этого не понимает и недрогнувшей рукою из обычных паладинов делает паладинов падших. Проблема. Ну а что если сделать мировоззрение как функцию от поступков, т.е. чем хуже себя ведем, тем перемещаемся дальше от «lawful good», приближаясь к «chaotic evil», и наоборот? Согласитесь, этот вариант куда более логичен и жизнен — судить о человеке надо по действиям, а не по тому, за кого он себя выдает. Да и потом, когда самые отъявленные злодеи не считали себя вселенскими благодетелями? В общем, похоже на то, что в Planescape: Torment система мировоззрения будет «глывающей» и будет зависеть от конкретных действий главного героя, что, в итоге, приведет к принципиально разным финалам. Нечто подобное, как вы помните, было реализовано с помощью кармы в Fallout.

И вообще, прямолинейная трактовка весьма растяжимых и относительных понятий «добра» и «зла» является прямо-таки бедой большинства CRPG. Опять же, как пример, приведу надоедливых солдат, норовящих засадить за прочные прутья борцов за справедливость. Может быть, выводы делать несколько преждевременно, но Planescape: Torment не должен страдать этой напастью. В игре не будет «плохих по определению» существ. Зато будут существа, действующие «плохо» по вполне конкретным мотивам. Впрочем, «плохо» они могут действовать исключительно с вашей точки зрения. Если люди в балахонах собираются скочь на костре хорошеньку девушку, это совершенно не означает, что ее палачи — негодяи и мерзавцы. Ведь возможно, что ее внешность обманчива, и за прекрасным взором скрыт вероломный и жестокий ум ведьмы. Впрочем, я бы все равно бросился на помощь красотке...

Остановимся более подробно на NPC, раз уж речь коснулась населения Planescape: Torment. Сразу замечу, что многие, очень многие неигровые персонажи обладают определенными уникальными способностями. Это, так сказать, в довесок к разнообразию обычных характеристик и скиллов, что должно сделать NPC персонажами колоритными и запоминающимися. Добавлю к этому, что схема диалога с NPC зависит от мировоззрения главного героя и не сводится к банальному «сказать гадость» или «заливаться соловьем».

Как и в Baldur's Gate, в партии может быть до 6 существ, включая главного героя. Из около полу сотни NPC, присутствующих в игре, десять являются потенциальными спутниками Безымянного. Только не ждите, что они бросятся к нему в ласковые объятия за одно только предложение прогуляться вместе. Ничего подобного — совместное путешествие возможно только в том случае, если «присоединяющегося» устроит целый ряд фактов, как мировоззрение отряда, его суммарный опыт и

DEFIERS — другое название приверженцев гильдии Athar.

DOOMGUARD — фракция, которая проповедует идеи всеобщей нарастающей энтропии и прогрессирующего распада. Адептов фракции часто называют Sinkers.

DUSTMEN — одна из фракций, убежденная, что окружающий мир мертв. Равно как и мертвы все его обитатели.

FACTION — фракция. Таких организаций в Сигиле (Sigil) насчитывается 15 штук, и они, по сути, делят между собой власть над городом.

FACTIONEER — адепт какой-либо фракции.

FACTOL — лидер фракции.

FACTOR — приближенный лидера фракции (factor). Как правило, он выступает в роли советника лидера. Все те, кто занимает эту почетную должность, отдают без остатка свою жизнь служению фракции.

FACTOTUM — посвященный участник фракции.

FATED, THE — одна из фракций. Ее адепты (их называют Takers — берущие, или Heartless — бессердечные) являются типичными фаталистами, твердо веряющими, что если судьбой что-либо предназначено, то так тому и быть.

FEEDING THE WYRM — изошренная казнь заключенного, обычно применяемая адептами Mercykillers.

FIEND — обобщенное название неразумных существ, например, baatezu, gehreleths, hordlings, tanar'ri и yugoloths; но иногда применяется и по отношению к разумным созданиям из Низших Измерений (Lower Planes) — night hags, imps, quasits и др.

FRATERNITY OF ORDER — одна из фракций, членов которой называют также Guvners. Фракция исповедует физическое самосовершенствование, которое, по ее мнению, должно дать власть над обычными людьми.

FREE LEAGUE — фракция, которая не только не возбраняет своим адептам самые развязные поступки, но даже призывает их жить в свое удовольствие. Многие не доверяют приверженцам этой фракции за их чрезмерную фривольность, что, однако, не мешает последним слить отличными наемниками. Еще одно из названий адептов фракции — Indeps.

GARNISH — взятка или подкуп.

GATE — одно из названий портала.

GATE-TOWN — город во Внешних Землях (Outlands), в котором расположен портал, ведущий к другому городу во Внешних Измерениях (Outer Planes). Каждое измерение содержит один такой город, причем обычно его внешний вид, культура, население и т.п. определяются общими укладами данного Измерения.

GHOST — житель Первичного Материального Измерения (Prime Material Plane), который путешествует по Измерениям (Planes) с помощью заклинания Астрала (Astral). Надо отметить, что таких путешественников считают трусами, так как используемое заклинание работает очень стабильно и абсолютно безопасно. Другое название для Астральных странников — cord babies.

GIVE 'EM THE LAUGH — умыкнуть что-либо из под самого носа и незаметно скрыться или просто высокользнувшись из лап противника в самый последний момент.

GIVE THE ROPE — суровая кара после неудачного отрыва или налета. Термин обычно используется ворами.

GO TO THE MAZES — грубое выражение, означающее «отвали», «уйди прочь». Подчас его используют как проклятье.

GODSMEN — одно из названий адептов гильдии Believers of the Source.

GRAYBEARD — умудренный опытом или высокообразованный человек. Часто это слово употребляется по отношению к седобородым старцам, много повидавшим на своем веку; хотя иногда его удостаиваются и более молодые особы.

GREAT RING, GREAT WHEEL — названия Внешних Измерений (Outer Planes). Известно, что кольцо или круг не имеют ни начала, ни конца, поэтому именно такими символами условно обозначают бесконечные Внешние Измерения (Outer Planes).

GREAT ROAD — Великий Путь. Серия извечных порталов, разбросанных по Внешним Измерениям (Outer Planes). Несмотря на то, что эти порталы дают доступ ко всем Внешним Измерениям (Outer Planes), они столь сильно удалены друг от друга, что потребуется не одна человеческая жизнь, чтобы пройти весь Путь.

GULLY — рубаха-парень, потенциальная жертва демонического обмана или трюкачества (peel).

GUVNERS — одно из названий адептов фракции *Fraternity of Order*.

HARDHEADS — одно из названий адептов фракции *Harmonium*.

HARMONIUM — фракция, девиз которой выражается фразой «Будь с нами или не будь вообще».

HEARTLESS, THE — одно из названий адептов фракции *Fated*.

HIGH-UP — эквивалент слов «мощный», «могущественный». Обычно применяется по отношению к сверхсильным заклинаниям, снадобьям или высочайшему положению в обществе. Всерьез так называть самого себя — верный признак низкой культуры и невоспитанности.

HIPPED — застрявший где-то или севший на мель. Например, выражение «Hipping the rubex» означает отправить кого-либо в односторонний портал, из которого невозможно напрямую вернуться обратно.

INDEPS — распространенное прозвище приверженцев фракции *Free League*.

INNER PLANES — Внешние Измерения, к которым относятся Измерения Воздуха, Земли, Огня и Воды (Air, Earth, Fire, Water), Паразементальные Измерения (Paraelemental Planes) — Льда, Магмы, Ила, Дыма (Ice, Magma, Ooze, Smoke), Квазиэлементальные Измерения (Quasielemental Planes) — Пепла, Прахи, Молнии, Минерала, Сияния, Соли, Пара, Вакуума (Ash, Dust, Lightning, Mineral, Radiance, Salt, Steam, Vacuum) и, наконец, Энергетические Измерения (Energy Plane) — Отрицательной энергии и Положительной энергии (Positive, Negative). Все эти Измерения основываются не на мировоззрении (alignment), а на стихиях и энергии.

JINK — деньги, монеты; другими словами — самая вожделенная цель любого бедняка. Выражения типа «*That's going to take a lot of jink!*» означают, что данное дельце сулит принести немалый доход.

KIR — любое место, где рядовой гражданин может остановиться на ночлег. Обычно так называют недорогие постоянные дворы или дешевые харчевни со сдающимися комнатами. Выражение «*Call kir*» означает, что говорящий намерен осесть на некоторое время в данном местечке.

KNIGHT OF THE POST, KNIGHT OF THE CROSS-TRADE — обобщенные названия воров, обманщиков или трюкачей. Для добропорядочного жителя такое прозвище станет серьезным оскорблением, а для тех, кто по праву заслуживает, — настоящим комплиментом.

LANN — рассказать кому-то о чем-либо, поделиться с кем-нибудь информацией. См. также термин «*Well-lann*».

LEAFLESS TREE — дерево Линча, или, иначе, виселица. На нем вешают воров, мошенников и прочих негодяев.



т.д. Не исключена, кстати, и возможность личных тренингов между NPC.

Особое место среди спутников занимает летающий череп по прозвищу «Morte» — здакая гротескная замена милой Имоен. Этот, с позволения сказать, NPC присоединяется в самом начале игры (почти-зомби и летающая черепушка — созданы друг для друга) и сопровождает Безымянного чуть ли ни до самого финала.

Боевая система *Planescape: Torment* сродни той, что применялась в *Baldur's Gate*. Собственно, в этом нет ничего удивительного, так как движок у игр один и тот же. По первому взгляду оба проекта почти неотличимы друг от друга, но если присмотреться повнимательнее, то сразу модно выявить целую плеяду отличий. Во-первых, изображение стало заметно крупнее, т.е. камера как бы нем-



ного приблизилась к земле. Во-вторых, исчезли боковые элементы интерфейса, тем самым высвободив дополнительное пространство для основного вида. В-третьих, появилась приятная возможность автоматически отцентровывать экран по текущему персонажу. В-четвертых, увеличилось число роликов, выполненных на движке игры. А вот разрешение осталось прежним — 640x480, что, конечно, не повод для уныния, но приятного в этом тоже мало.

Интересный момент связан со звуковым оформлением игры. Про музыкальное сопровождение говорить не буду, могу только напомнить — если в двух словах, то оно очень атмосферное и психodelическое. А вот со звуковыми эффектами дело обстоит более интересно. Дело в том, что одни и те же звуки, в зависимости от окружающей обстановки и, в частном случае, параметров помещения, будут видоизменяться. Например, в просторной пещере на звуковые симплы будет накладываться эффект эха, в комнате с малым количеством мебели — легкий «хорус» и так далее.

Несколько цифр для оценки масштабов *Planescape: Torment*. Игра займет три компакт диска, т.е. территории будет в два раза меньше, нежели *Baldur's Gate* вкупе с аддоном. Игровое пространство состоит из 12 крупных зон, которые собраны из 95 локаций размером от 1x1 до 8x8 экранов.

В заключение хотелось бы суворно сплюнуть через левое плечо и схватиться за пуговицу. Не слазить бы. *Planescape: Torment* — игра, которую невольно сравниваешь с *Baldur's Gate* (и оснований для этого не мало), но которая на деле совершенно не похожа на «Врата». По любым меркам *Planescape: Torment* — ролевая игра нового уровня, нового стиля и нового качества. По крайней мере, в это хочется верить.

CM PREVIEW

LEATHERHEAD — относится к недалеким людям, которые плохо понимают юмор или просто откровенно глупы.

LOST — эквивалент слова «мертвый». Фраза «He got lost» означает, что некто погиб, и вернуть его в мир живых без заклинания воскрешения невозможно.

LOWER PLANES — Нижние Измерения. Одно из названий Темных Измерений (*Dark Planes*), к которым относятся следующие регионы — *Abyss*, *Acheron*, *Baator*, *Carceri*, *Gehenna*, *Gray Waste* и *Pandemonium*. Здесь в основном обитают демоны и другие существа со злым мировоззрением (*evil alignment*).

MADMEN, THE — одно из прозвищ приверженцев фракции *Bleak Cabal*.

MAZES, THE — чудовищные ловушки, специально созданные для тех, кто оказался неугоден Госпоже Стражий (*Lady of Pain*) — правительнице Сигила (*Sigil*). Иногда это слово используется для обозначения сурогового наказания, например, «It's the Mazes for him and I can't say I'm sorry» — это тяжелая кара для него, и я не могу не выразить своих соболезнований.

MARK — взять на заметку, заприметить. Например, «Spies guard the portal and mark who comes and goes» — шпионы караулили портал и запоминали всех, кто проходил через него.

MERCYKILLERS — фракция, адепты которой проповедуют Абсолютную Справедливость. Их также называют *Red Death*.

MINDER — телохранитель, личный страж. Нередко можно услышать фразу «He's not so tough, but there's a couple of minders watching over him» — сам-то он не слишком силен, но его всегда сопровождает отряд телохранителей.

MUSIC — некая цена, которую очень тяжело, но необходимо заплатить. Под «ценой», кстати, понимаются не только деньги. Очевидно, что этот термин малоподходит тем, кто не обременяет себя строгими моральными принципами и не следует определенному кодексу чести.

NAMER — человек, который лишь на словах является приверженцем какой-либо фракции, а на деле не разделяет ни ее философии, ни ее принципов.

NICK — атаковать, напасть, ударить; нередко используется в угрозах. Иногда оно означает не физический, а иной ущерб или вред, например, кражу. «I nicked him good, and got his chiv» — я как следует покопался в его барахле и нашел клинок.

OUT-OF-TOUCH — прилагательное, означающее «где-то вне Внешних Измерений (*Outer Plane*)», например, в Измерении Воды (*Elemental Plane of Water*). Термин, скорее всего, был введен жителями Сигила (*Sigil*), так как большинство из них твердо уверено, что именно их город является центром мироздания.

OUT-OF-TOWN — аналогичное предыдущему понятие, означающее «где-то во Внешних Землях (*Outlands*)». Так же введено жителями Сигила (*Sigil*).

OUTER PLANES — Внешние Измерения, к которым относятся *Abyss*, *Acheron*, *Arborea*, *Arcadia*, *Baator*, *Beastlands*, *Bytopia*, *Carceri*, *Elysium*, *Gehenna*, *Gray Waste*, *Limbo*, *Mechanus*, *Mount Celestia*, *Outlands*, *Pandemonium* и *Ysgard*. В отличие от Элементальных Измерений (*Elemental Planes*), здесь главенствующими базисами являются не стихии, а мировоззрения (*alignment*).

OUTSIDERS — новички, которые еще не постигли сути, устройства и организации Измерений, и в особенности Сигила (*Sigil*).

PARK YOUR EARS — тайно подслушивать, шпионить или просто слушать кого-то, развесив уши. Фраза «He parked his ears in the Hall of Speakers to keep up with the very latest chant» означает — он внимательно слушал говорящих в зале, чтобы разузнать самые свежие новости.

PATH — путешествие по Измерению на своих двоих. К наиболее известным пешим и водным маршрутам от-

носятся реки *Styx* и *Oceanus*, гора *Olympus*, а также территории *Ash Yggdrasil* и *Infinite Staircase of Ysgard*.

PEEL — обман, жульничество, мошенничество. Часто используется в форме глагола, т.е. означает соответствующее действие.

PEERY — быть начеку, относиться с подозрением. Состояние, когда человек твердо уверен, что его собираются обмануть.

PETITIONER — реинкарнация человека, когда он, не помня ни иоты о своих прошлых жизнях, возрождается в Измерении с соответствующим его характеру или вероисповеданию мировоззрением (*alignment*). Сверхъюлью воскресших является единение с данным Измерением, хотя мало кто отдает себе отчет, по какой причине его обуревает такое желание.

PIKE IT — модное, общеупотребительное ругательное словосочетание, пригодное для всех случаев жизни.

PIKE OFF — эквивалент «быть озлобленным на кого-либо», «рассердиться».

PLANAR — планар, любой житель (кроме *Petitioner*) любого Измерения, за исключением Первичного Материального Измерения (*Prime Material Plane*).

PLANAR CONDUIT — тоннель, соединяющий обычно две плоскости одного Измерения или, реже, две плоскости двух различных Измерений.

PLANE-TOUCHED — полукровка от жителей двух разных Измерений или отпрывок человека и коренного обитателя какого-либо Измерения.

PLANEWALKER — путешественники, бороздящие Измерения в поисках славы, известности, денег или просто острых ощущений. Обычно к таким путешественникам относятся с большим почетом и уважением за их знания, опыт и смелость.

PORTAL — Портал, соединяющий два Измерения, причем нередко только в одном направлении. Порталы всегда расположены в приграничных областях Измерений. Чтобы воспользоваться таким Порталом, требуется специальный ключ. Другое название Порталов — Врата (*Gates*).

POWER — существа неимоверного могущества и колосальной силы, дарующие заклинания тем, кто поклоняется им. Другое название — Боги (*Gods*) или Всевышние (*Deity*).

PRIME — праймы, жители Первичного Материального Измерения (*Prime Material Plane*) или, реже, само это Измерение или любой из его миров.

PROXY — могущественные приближенные служители Богов (*Powers*). Обычно такими слугами становятся после смерти наиболее сильные и выдающиеся существа.

RED DEATH — одно из названий адептов фракции *Mercykillers*.

REVOLUTIONARY LEAGUE — воинствующая фракция, которая враждует со всеми конкурирующими фракциями и открыто желает их уничтожить. Ее приверженцев называют еще *Anarchists*.

RIDE — приключение, задание, испытание или любое серьезное дело. Фраза «What's the ride today, boss?» означает — какие будут на сегодня поручения, хозяин?

RUBE — простодушный или не слишком далекий. Иногда этот термин применяют по отношению ко всем тем, кто не живет в Сигиле (*Sigil*).

RULE OF THREES — знаменитое правило трех, которое в русском эквиваленте звучит как «Бог троицу любит».

SCAN — послушать, осмотреть или разузнать, т.е. собрать максимум информации о чем-либо. Фраза «Scan this» может означать, в зависимости от контекста, «прочти это», «осмотри это», «проверь это» или «выслушай».

SCRAGGED — арестованный или заключенный.

SCREED — долгая тирада из пустых слов. Обычно так говорят те, кто старается произвести впечатление об-

разованной и сведущей личности, но на самом деле абсолютно не смыслит в предмете разговора. Фраза «Don't listen to him, he's just a screed!» означает — не слушай его, это все неаргументированная чепуха!

SENSATES — прозвище адептов фракции *Society of Sensation*.

SIGNERS — прозвище адептов фракции *Sign of One*.

SIGN OF ONE — фракция, сторонники которой считают, что каждый является центром своей собственной вселенной. Кстати, исходя из того, что вселенная бесконечна, это очень похоже на правду!

SINKERS — одно из названий адептов фракции *Doomguard*.

SOCIETY OF SENSATION — фракция, исповедующая идею всеобъемлющего понимания смысла жизни, ее законов и сути. Сторонников этой идеи называют *Sensates*.

SOD — печальный или сильно расстроенный человек. Такое обращение говорит о том, что вы всецело разделяете печаль человека и искренне сочувствуете ему.

SODDING — довольно унизительное оскорблениe. Фраза «sodding idiot» обозначает просто фантастически тупоголового болвана.

SPARKLE — обычно означает алмаз или бриллиант, реже другой драгоценный самоцвет.

SPELLSLINGER — волшебник.

SPIV — человек, не имеющий постоянной работы или профессии, но вечно придумывающий всевозможные уловки, чтобы обеспечить свое существование. Эдакий уж на сковородке.

TAKERS — одно из названий адептов фракции *Fated*.

THOUGHT GUILD — грубое, неуважительное название фракций. Как правило, этим термином пользуются те, кто не принадлежит ни одной из них.

TOP-SHELF — эквивалент слов «лучший», «превосходный», «отличный». Например, «The really top-shelf pub» — это действительно лучший трактир!

TRANSCENDENT ORDER — одна из фракций, сторонники которой исповедуют правило, гласящее, что «самыми правильными и благородными поступками являются бездумные и слепые действия».

TUMBLE TO — узнать, понять, осознать что-либо.

TURN STAG — предать кого-либо или поступить вероломно. Для добропорядочного гражданина фраза «He turned stag» — он предатель — означает глубочайшее личное оскорблениe.

TWIG — быть связанным с чем-либо; взаимосвязь.

UNITY OF RINGS — теория, гласящая, что все в природе замкнуто и имеет структурную форму кольца. Сторонники этой идеи приводят в качестве примера кольцевые Внешние Измерения (*Outer Planes*).

UPPER PLANES — Верхние Измерения, к которым относятся *Arborea*, *Arcadia*, *Beastlands*, *Bytopia*, *Elysium*, *Mount Celestia* и *Ysgard*. Все они основаны на добром мировоззрении (*good alignment*).

VORTEX — канал между Первичным Материальным Измерением (*Prime Material Plane*) и одним из Элементальных Измерений. Вход в канал расположен там, где наиболее сильно проявляется мощь соответствующей стихии, например, вход к Измерению Огня (*Fire Plane*) расположен в жерле вулкана и т.д.

WELL-LANNED — субъект, располагающий обширными связями и большим количеством информаторов; всегда в курсе последних событий и новостей.

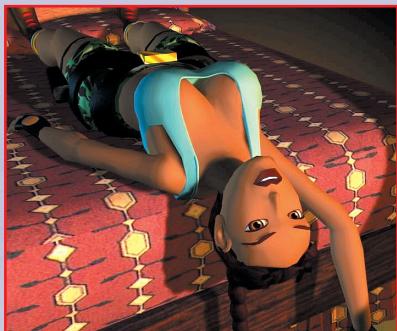
WIGWAG — эквивалент слов «разговор», «беседа».

XAOSITECTS — фракция, приверженцы которой верят в торжество Хaosа. Именно поэтому их метко прозвали *Chaosmen*.

YAWN, THE — состояние скуки, апатии. Фраза «This place gives me the yawn» означает — в этом месте ужасно скучно.

Платформа: PC, PlayStation
 Жанр: 3D-action
 Издатель: Eidos Interactive
 Разработчик: Core Design
 Онлайн: <http://www.eidosinteractive.com/>
 Дата выхода: ноябрь 1999

ТОМБ RAIDER 4: THE LAST REVELATION



И

НИКУДА, НИКУДА ОТ НЕЕ НЕ ДЕТЬСЯ

...Уже никто не помнит, когда это началось. Ветераны игрового фронта говорят, что были времена, когда Ее не существовало. Но молодежь им не верит. Юные граждане планеты Земля свято полагают, что ОНА была всегда. И всегда будет, когда и тени наших тел и дел не останется на Земле. Во имя овса и сена, и свиного уха. Алюминий.

Вячеслав Назаров



Вы уже, конечно, догадались, о ком идет речь. Нет? Простите, а сколько лет вы жили на необитаемом острове посредине Москва-реки? Вот именно... Так что бегом в Ленинскую библиотеку за подшивками «Страны Игр». Ключевые фразы: Tomb Raider и Лара Крофт. Но вернемся к прогрессивному человечеству, которое, разумеется, поняло, что к чему, еще в тот момент, когда на горизонте замаячил газетный лотос с этим номером журнала. Да, мои маленькие любители современных амазонок, Лара Крофт возвращается из краткосрочного отпуска, откуда ее стремительно вызвали представители Core Design под давлением топ-менеджеров великой и ужасной Eidos Interactive. К концу осени, если не случится обещанный

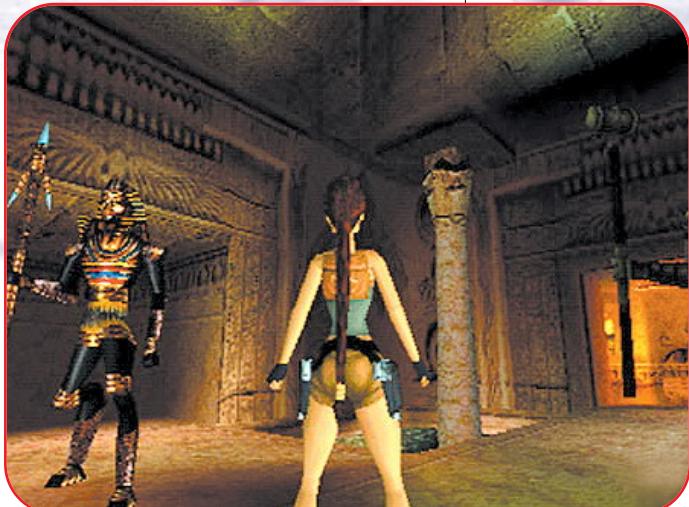
противниками Лары конец света, этот тандем выпустит очередную часть культового 3D-action-сериала: Tomb Raider 4: The Last Revelation.

ПРОРОЧЕСТВО

И сказал Сэт: «Я — тень, закрывающая Солнце, я — сеяатель чумы. Мой гнев поглотит все земли и это будет длиться вечно».

Великий Египет. Родина всего самого прекрасного: современного человечества, бегемотов и нильских крокодилов. Страна непуганых мумий и сфинксов. Великолепная природа этих мест заставляет парить душой, а самые за-

гадочные в мире катакомбы — холодеть от ужаса. Запутанные системы коридоров, бесчисленные ловушки способны довести любого искателя приключений до состояния дикого восторга. Или до смерти... Но все же игра стоит свеч, а результат — труда. Вечная память в веках, восторженные почитатели, много женщин и машин достанутся тем, кто сможет добраться до сердца Древнего Египта и вырвать его из грудной клетки страны, чтобы продать толстосумам-коллекционерам. Разумеется, девственные пещерные системы не могли оставить равнодушной и такого искателя приключений, как любимица большинства игроков мужского пола Лариска Крофт. Хочется, цена победы может оказаться очень высокой...





ЕГИПЕТ — СТРАНА КОНТРАСТОВ

По словам представителей Eidos Interactive, Tomb Raider: The Last Revelation вновь переместит Лару в таинственный и зловещий мир Северной Африки, приключения в котором начались еще в первой серии Tomb Raider. Таким образом, вся игра будет происходить в одной и той же местности, которой окажется Египет. Сюжет новых приключений госпожи Крофт завязан на древней мифологии, параде планет и прочей антинаучной фантастике, неизбежно рождающейся в умах разработчиков перед началом нового тысячелетия. Итак, перед оказавшейся в сложной, если ни сказать критической, ситуации (белое не надевать, обтягивающее не носить и не танцевать!) Ларой Крофт четко стоит одна единственная цель: избежать ужасной судьбы жертвы насыщенных и заодно спасти человечество, над которым нависла очередная смертельная угроза. Оригинальность сценария достойна восхищения. Хотя, полагаю, что поклонники были бы рады и куда более скромному сюжету.

НОВЫЙ СЕРДЦЕ ДЛЯ СТАРОЙ ИДЕИ

Как нам удалось узнать из источников в Core Design, TR: The Last Revelation будет создаваться на совершенно новом движке, в котором будут использованы самые последние достижения компьютерного игростроения. В итоге, о чем можно судить исходя из слов президента фирмы-разработчика, перед нами окажется «целостная игра, гармонично объединяющая великолепные заставки, полноэкранное видео (Full-Motion Video, оно же FMV) и сам игровой процесс в единое незабываемое приключение». Этого удалось достичь благодаря применению новых технологий, наконец-то положивших конец раздражающим загрузкам уровней. Действие буквально растворяется в красочных заставках, заставляя воспринимать TR: The Last Revelation как непрерывное зрелище, где главным героем является восхитительная, по мнению очень многих игроков, Лара Крофт.

Для пущей красоты значительной переработке подверглась и система освещения в игре, превратившаяся в настоящий шедевр, созданный руками художников по свету. Новый подход к окружающей обстановке привел к тому, что в TR: The Last Revelation разные предметы и поверхности будут совершенно по-разному отражать лучи, что обещает выльиться в просто незабываемые спецэффекты. Вообще же, графика нового приключения Лары, по заверениям разработчиков, отличается поразительно высокой детализированностью египетской действительности.

МИСС ВИРТУАЛЬНАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Разумеется, мы говорим «Tomb Raider», подразумеваем Лару Крофт. Мы говорим «Лара Крофт», подразумеваем сексапильную (ровно настолько, насколько может быть привлекательна в этом смысле куча полигонов) барышню, резво скакущую по экранам мониторов озабоченных спасением мира выношней. Причем, по просачивающейся информации, последние должны в массовом порядке выходить на улицу и прославлять разработчиков за заботу о подрастающем поколении. Ведь в TR: The Last Revelation модель первой красавицы всех виртуальных миров перенесла целый комплекс серьезных пластических операций. Работы над телом еще продолжаются, но

уже сегодня известно, что, в отличие от старых полигональных версий самой себя, Лара Крофт на этот раз обзаведется новой высокодетализированной «кожей», которая позволит забыть о чрезвычайно раздражающих моментах, связанных с «разложением» модели в некоторых ситуациях на отдельные полигоны.

Новое тело красавицы, авантюристки и просто спортсменки позволило разработчикам значительно увеличить разнообразие ее движений. Это коснулось как самых простых, так и сложных комплексных выкрутасов, которые смогут вытворять мисс Крофт. В результате подверглись существенной доработке чрезвычайно разнообразные механизмы, используемые в ловушках и мирных загадках, создав совершенно новую систему уровней.

АДИЗАЙН-ТО СТАРЫЙ!

Фразу «Назад к истокам» можно было бы смело сделать заголовком данной статьи. Ведь в TR: The Last Revelation разработчики решили вернуться к тому, с чего начали, и уделили самое пристальное внимание единому стилю игры. В новой серии приключений Лары Крофт название Tomb Raider (Путешественник по гробницам) наконец-то вновь станет отражать реальное положение дел. Действия будут происходить именно в таинственных гробницах, мрачных пещерах и унылых катакомбах, прямо как в старом добром Tomb Raider. Акцент сместится с разнообразия уровней на создание единого высокодетализированного подземного мира, в котором найдут отражение самые мельчайшие подробности его жизнедеятельности.

В игре станет значительно больше головоломок. Некоторые из них, по обещаниям специального подразделения Core Design, будут чрезвычайно схожи с встречающимися в настольных играх. Я уже не говорю о таких банальных загадках, как кубик им. Рубика. Вместе с тем в TR: The Last Revelation значительно сократится объем «прятательных» головоломок (в результате разгадывания которых и в самом деле можно сломать шею, разбить нос или вывихнуть мизинец на ноге). Иными словами, разработчики стараются создать игру, в которой все задания будут кристально ясны, а уменьшенные в размерах уровни избавят игроков от мерзкой необходимости по полдня бегать от одного рычага к другому, в надежде открыть дверь в самом дальнем уголке карты. Все это призвано вызвать в памяти любителей поупрекать тренированным женским телом атмосферу первой части Tomb Raider. Кроме того, в TR: The Last Revelation на несколько порядков увеличится число объектов, с которыми предстоит взаимодействовать роковой красавице. К ним относятся как «огромное количество разнообразных врагов», так и не меньшее число неодушевленных предметов, встречающихся на территории египетских гробниц буквально на каждом шагу.

СУНДУК СОСКАЗКАМИ

Каждый, кто хоть раз запускал на своем домашнем калькуляторе хотя бы одну из игр серии Tomb Raider, наверняка запомнил дамскую сумочку, с которой никогда не расставалась Лара Крофт. Этот незаменимый атрибут любой современной женщины, даже такой эмансипированной, как Лариска, был призван выполнять роль ин-

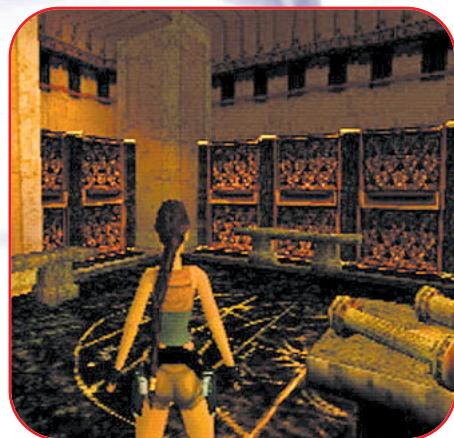


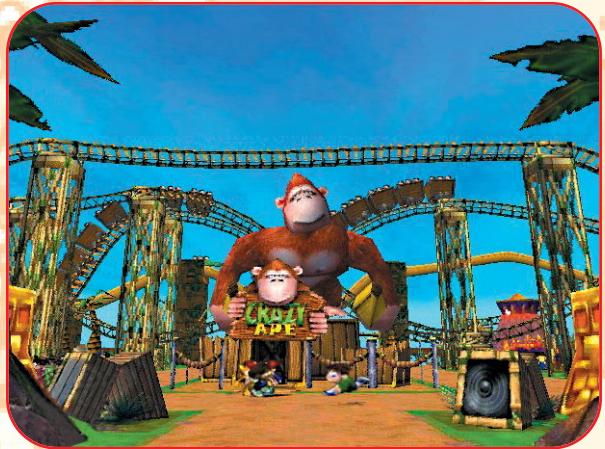
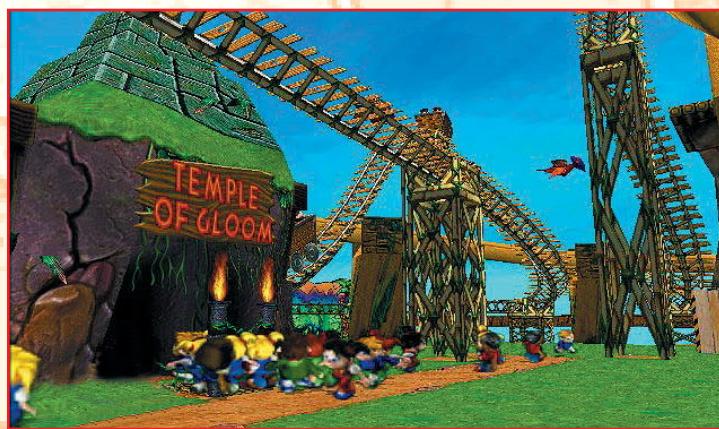
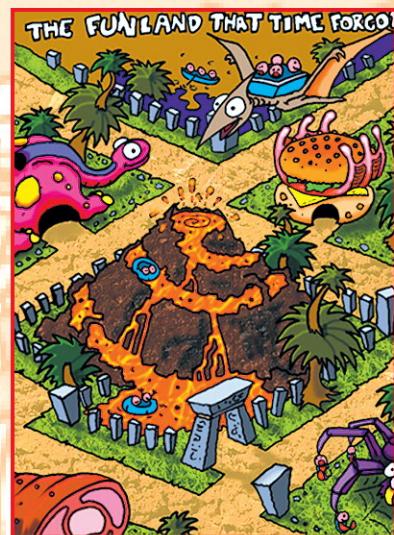
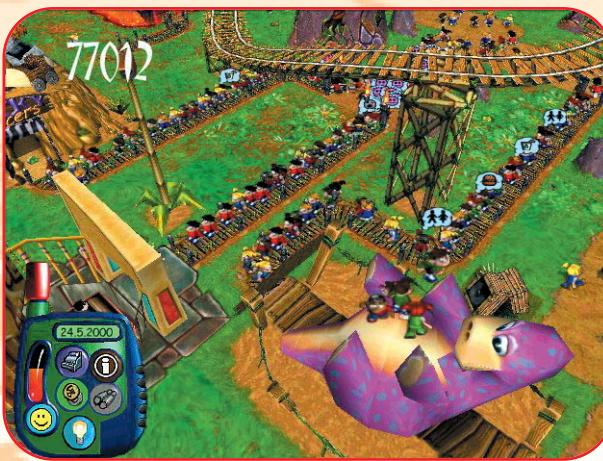
вентарной корзины, в которой хранился паспорт, несколько пистолетов, автомат, дробовик и другие дамские штучки: патроны, компасы, аптечки. С таким баулом за спиной бесстрашная покорительница скелетов и саркофагов гуляла по пещерам, лесам и полям все три серии подряд. Но в TR: The Last Revelation ситуация с инвентарем в корне поменяется, начиная с дизайна и заканчивая общей концепцией. Исчезнут «кольца», состоящие из предметов, имеющихся в распоряжении у искательницы приключений на свою пятую точку. Новый же интерфейс предоставит возможность, помимо простого коллекционирования и последующего использования самых разнообразных предметов, комбинировать объекты совершенно причудливыми способами. Это привносит в игру доселе не встречавшийся в сериях Tomb Raider элемент от adventure-игр, позволяющий поднять систему головоломок на новый качественный уровень, чем чрезвычайно гордятся разработчики.

Новым объектом в котомке Лары Крофт в TR: The Last Revelation окажется ее дневник. В нем дамочка скрупулезно описывает свои разнообразные приключения. Кроме того, в дневнике находится карта местности, куда беспринципные игроки, для которых чтение чужих дневников находится в порядке вещей, смогут подглядеть в трудную минуту.

Фирмы Eidos Interactive и Core Design в один голос называют готовящуюся Tomb Raider: The Last Revelation игрой, в которой объединяются самые лучшие моменты всех серий приключенческой мыльной оперы. Пока слишком рано судить о том, соответствует ли данное утверждение действительности, так как разработчики крайне неохотно делятся конкретной информацией с заинтересованной игровой общественностью. Одно можно сказать точно и наверняка: любители виртуальной бой-бабы, которая и слона на скаку остановит, и хобот ему оторвет, будут, как всегда, в восторге. А вот придется ли игра по душе игрокам, способным объективно оценить достоинства проекта? Хочется надеяться, что да. Ведь создатели Tomb Raider: The Last Revelation обещают учесть многие критические замечания к предыдущим приключениям Лары Крофт. Поживем — увидим. И если все окажется именно так, то, может быть, Лариске удастся увлечь собой еще не одну тысячу игроков.

CN PREVIEW

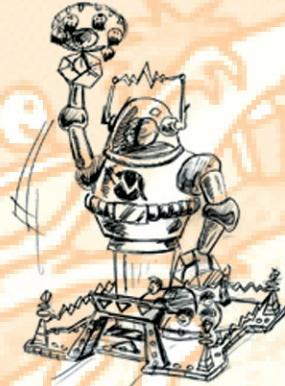




ДИСНЕЮ НА
ЗАМЕТКУ



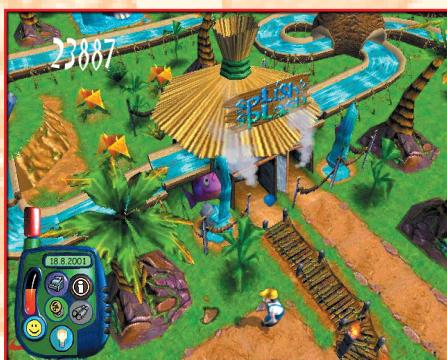
Платформа: PC
 Жанр: симулятор парка культуры и отдыха
 Издатель: Electronic Arts
 Разработчик: Bullfrog Productions
 Онлайн: <http://www.bullfrog.co.uk/>
 Дата выхода: 4-ый квартал 1999



THEME PARK WORLD

Вячеслав Назаров

алантливым людям было тяжело всегда. Вот так придумаешь что-нибудь совершенно гениальное, тебя, может быть, даже и похвалят, но через некоторое время выясняется, что некий предпримчивый делец, слегка подрихтовав твою идею, выдает ее за свою. Общественность бурно восхищается «новинкой», а коварный плахиатор радостно подсчитывает баснословные доходы. К сожалению, так происходит везде, в том числе и в мире компьютерных игр. Сериал Need for Speed покорил сердца виртуальных гонщиков всего мира, но кто сейчас помнит, что настоящим первопроходцем в этом жанре были игры Test Drive, в настоящее время существенно уступающие по своей популярности творениям Electronic Arts. Подобные примеры можно приводить целыми толпами во всех жанрах.

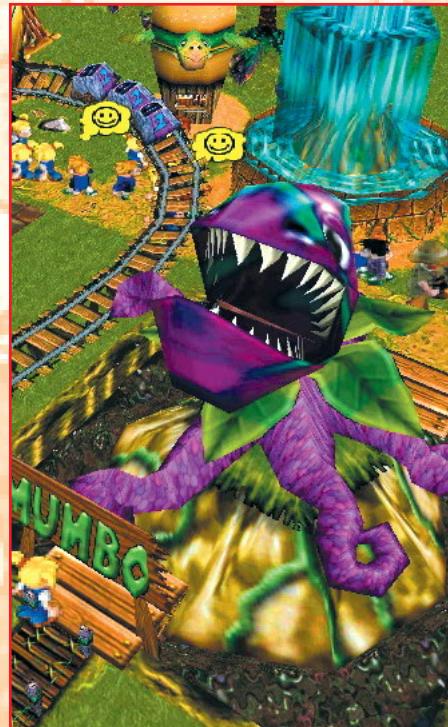


Не явились исключением и симуляторы различных городских и не очень структур. В данном случае коснемся недавно вышедшей игры Roller Coaster Tycoon. Все было замечательно в этом симуляторе, позволяющем нырнуть в пучины экономической науки, менеджмента всевозможных ресурсов и строительства своей маленькой парковой империи развлечений. Все, за исключением того, что Roller Coaster Tycoon от MicroProse оказалась калькой, снятой с вышедшей в начале 90-х годов Theme Park производства не менее знаменитой Bullfrog Productions. И даже великолепная графика новой игры, некоторые обновленные элементы дизайна не смогли скрыть от зоркого взгляда ветеранов игрового фронта этого прискорбного факта. Но совершенно недавно представители Bullfrog Productions объявили о том, что компания вплотную приступила к разработке «настоящего продолжения одной из лучших стратегий 90-х». Причем, что любопытно, по словам продюсера Джеффа Гамона: «Выход на рынок Roller Coaster Tycoon никаким образом не повлиял на наши планы, так как мы постоянно получали просьбы

фанатов сделать продолжение. Но лишь сейчас у нас появилась возможность создать по-настоящему классическую игру, достойную своего прародителя».

ПОД НЕБОМ ГОЛУБЫМ ЕСТЬ PARK WORLD ЗОЛОТОЙ

Главным графическим отличием Theme Park World и от своего родителя, и от незаконнорожденного родственника является то, что в игре станут использоваться все достижения 3D-акселераторов. Это обещает выльиться в очень реалистичные парки развлечений, в которых полностью трехмерная окружающая действительность вместе с высокодетализированными текстурами будут создавать ощущение полного погружения в мир Королей Отдыха. При этом разработчики пытаются создать достаточно гибкий движок, позволяющий наслаждаться игрой как владельцем супер-навороченных машин, так и обладателям проапгрейденных калькуляторов. Таким образом Theme Park World окажется продуктом, способным быть высокой точностью сконфигурированным практически под любой игровой комплекс. Будущие магнаты индустрии развлечений смогут наблюдать за своей империей начиная с разрешения 640x680, выбирая глубину цвета в 16-bit или 32-bit. Несмотря на то, что программный рендеринг в игре достоин всяческих похвал, разумеется, он не сравняется с рендерингом аппаратным, как не сравнится гроза ук-



рианских дорог «Запорожец» с механической повозкой немецкого производства «Mercedes-Benz». Наличие в чреве компьютера волшебной железяки, называемой 3D-акселератором, позволило очень гладко и плавно вращать и масштабировать свои парки, наблюдая за ними под любым углом.

Еще одним чрезвычайно важным нововведением в Theme Park World стало то, что теперь игроки смогут не только создать грандиозный развлекательный комплекс, но и самолично испытать его. Чтобы посетители не говорили, что аттракционы фальшивые — выглядят как настоящие, а радости не приносят, разработчики добавили в игру возможность переключения в вид от первого лица. В новом режиме все будет выглядеть так, как это видит среднестатистический ребенок. Причем, поглядев на развлекательные приспособления, можно попробовать и покататься на них. Но прежде, во избежание несчастных случаев (Бог с посетителями, себя-то жалко), рекомендуется тщательно оглядеть заведение со всех сторон, а уж потом с головой бросаться в омут развлечений. Данная новинка безусловно позволит любителям стратегий ощутить новую струю, а также привлечь к Theme Park World знатоков и ценителей FPS (First-Person Shooter), которые, по крайней мере на аттракционах, будут чувствовать себя как дома. Причем разработчики обещают воссоздать эффект увеселитель-





ных мероприятиях очень реалистичным.

Замечательные визуальные эффекты, такие как очень занятная анимация строительства заведений, подстерегают игроков в **Theme Park World** на каждом шагу, создавая чрезвычайно симпатичную и притягательную атмосферу игры. На эту же благую миссию работает и звуковое сопровождение, которое поддерживает 3D-звук. Только представьте себе, что будет твориться в ваших каморках, когда очередная толпа туристов погрузится на «русские горки» и с отчаянными воплями о помощи ринется вниз! И среди них можете оказаться вы сами...

ВНАЧАЛЕ БЫЛ ОСТРОВ...

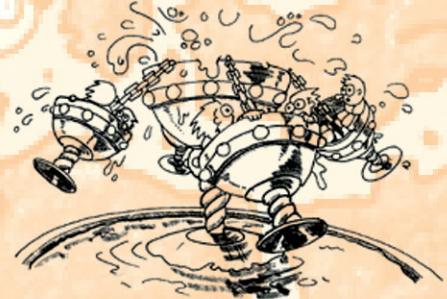
Но в **Theme Park World** этих островов окажется аж четыре штуки, на каждом из которых можно воздвигнуть кучу парков развлечений не хуже, чем Центральный Парк Культуры и Отдыха им. Горького, и уж точно лучше, чем буржуйский Диснейленд. Ткнув «мышью» указующей в любого из участников паркового архипелага, игроки смогут получить подробную информацию о том, какие места общественного отдыха уже существуют на них, и о количестве наград и специальных премий, завоеванных в (не)честной конкурентной борьбе.

Четыре мира, или острова, гостеприимно распахнувшие свои гавани для игроков, окажутся довольно разнообразными. Первым из них окажется Внешний Космос, он же Outer Space, он же Будущее, создающий замечательный антураж мирного (sic!) будущего человечества. Кроме него любители экзотики смогут построить свою империю в Диких Джунглях (Wild Jungle), известных также под названием Потерянное Королевство. Ветеранам психоделических революций, безусловно, придется по душе островок, на котором расположился мир Сюрреальной Фантазии (Surreal Fantasy). Завершает великолепный ар-

хипелаг тема Хэллоуина (Halloween), в которую смогут нырнуть с головой (или без оной) все любители черного юмора.

Все миры будут коренным образом отличаться друг от друга как внешним видом, так и общей стратегией заманивания доверчивых туристов в свои сети. На каждом из них можно построить около 100 совершенно уникальных для каждого острова аттракционов, магазинчиков, платных туалетов, стоянок для горнолыжников и других не менее важных элементов инфраструктуры.

В качестве примера можно привести остров Сюрреальной Фантазии, являющийся по сути страной Великанов, куда когда-то попал Гулливер. В этом мире огромно все. Гигантские грибы растут на каждом углу, на них восседают недетских размеров гусеницы, а по полям клевера, одним растением которого можно было бы до отвала нафармить стадо среднестатистических коров, бодро прыгают мутантированные кузнецики. Среди аттракционов, доступных для возведения в этом райском уголке, встре-



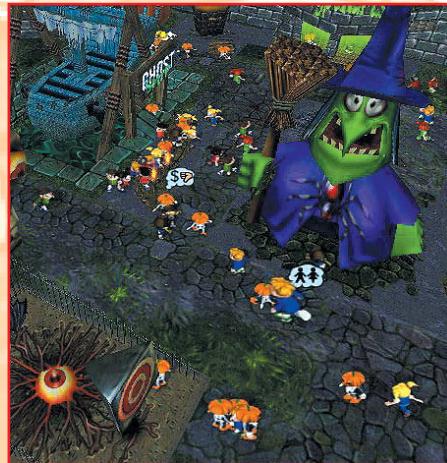
чаются Bumper Bugs — небольшие машинки, предназначенные для гонок на выживание противников с игровой

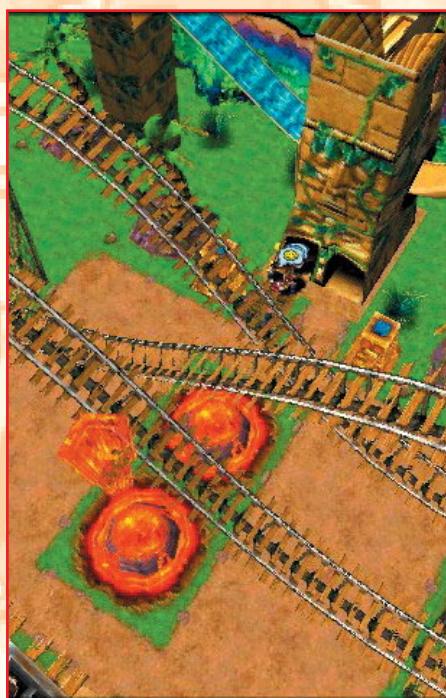
площадки, Escargot-a-go-go — гигантские (как и все на острове) горки и многое другое. В мир Внешнего Космоса игроки смогут завлечь путешественников, предложив им покататься на Лунных Багги (это такие маленькие машинки, а вовсе не противные насекомые), покрутиться на гигантской центрифуге станции Циклон (дополнительно можно заработать на продаже бумажных пакетиков отважным испытателям аттракциона) и оказаться в состоянии невесомости при помощи Гравитрона. Потерянное Королевство предложит посетителям совершить увлекательный заезд на скачущих динозавриках в аттракционе Bouncy Dinosaur или потратить чуть больше времени и испытать себя в путешествии по реке на бревне. Парк на острове Хэллоуин обещает порадовать посетителей самыми разнообразными ужасными аттракционами, но какими именно, разработчики пока говорить отказываются, хотя можно догадаться, чего стоит ждать от создателей Dungeon Keeper 1, 2.

ЧЬИ ВЛЕСУШИШКИ?

«Мы хотим сделать нашу готовящуюся игру **Theme Park World** по-настоящему веселой, но в то же время очень творческой, позволяющей игрокам открыть много нового и интересного,» — заявил журналистам Джек Гамон. Но, тем не менее, в **Theme Park World** игроки будут нести полную ответственность за успех или провал своего развлекательного проекта. Являясь главой организации, они должны стараться привлечь к себе новых посетителей. Для этого новоиспеченные Березовские карусели, Черномырдины американских горок и Чубайсы комчат смеха смогут назначать цены на входные билеты, конструировать аттракционы, строить магазины и кафе, не забывая при этом и о других важных вещах.

Несмотря на весьма существенные различия между мирами, существует определенный набор объектов, который в том или ином виде присутствует в каждом из них. Так в любом парке в обязательном порядке должны на-





ходиться забегаловки, где утомленные посетители смогут подкрепиться чем-нибудь не очень ядовитым. Меню в подобных заведениях будет различаться в зависимости от его местонахождения: в Потерянном Королевстве туристам предложат черепаший суп в тарелке, сделанной из кокосового ореха, а мире Хэллоуина — сэндвич с летучими мышами и кровью столетнего гамадрила вместо кетчупа. Та же чрезвычайно полезными окажутся магазинчики, в которых путешественники смогут купить себе костюм, чтобы органично влиться в ряды отдыхающих. Например, на острове Сюрреальной Фантазии они получат возможность приобрести наряд беременного богомола, в Потерянном Королевстве им предложат сдать свою одежду и получить взамен несколько шкурок, ну а на праздник Хэллоуин попадут только наряженные в униформу ведьм, оборотней и вампиров.

НЕЗАМЕНИМЫХ ЛЮДЕЙ НЕ БЫВАЕТ. БЫВАЮТ ЦЕННЫЕ КАДРЫ.

Перед будущими руководителями империи развлечений неизбежно встанет кадровый вопрос. Играя одним нажатием кнопки смогут решать судьбы людей, увольняя их или принимая на работу. В *Theme Park World* им станут доступны Массовики-затейники, в чьи обязанности будет входить увеселение маленьких зануд-детей, Уче-



ные, которые станут придумывать все новые аттракционы и развлечения, Инженеры, ответственные за их работу, Охранники, выполняющие функции вышибал, и Разнорабочие, ответственные за уборку мусора и прочую весьма важную ерунду.

В *Theme Park World* игроки смогут обучать свой персонал, так как с самого начала наниматься на работу идут исключительно выпускники школ для умственно отсталых, причем и те двоечки. Например, только-только приступивший к работе Массовик-затейник не может ничего, кроме как нарялять на себя костюм и пытаться кое-как развлечь посетителей. Но если его слегка потренировать на фарфоровых кошках, то вскоре из него получится неплохой фокусник или даже акробат. Таким образом можно выдрессировать весь штат работников, дабы потом не было мучительного стыдно перед посетителями.

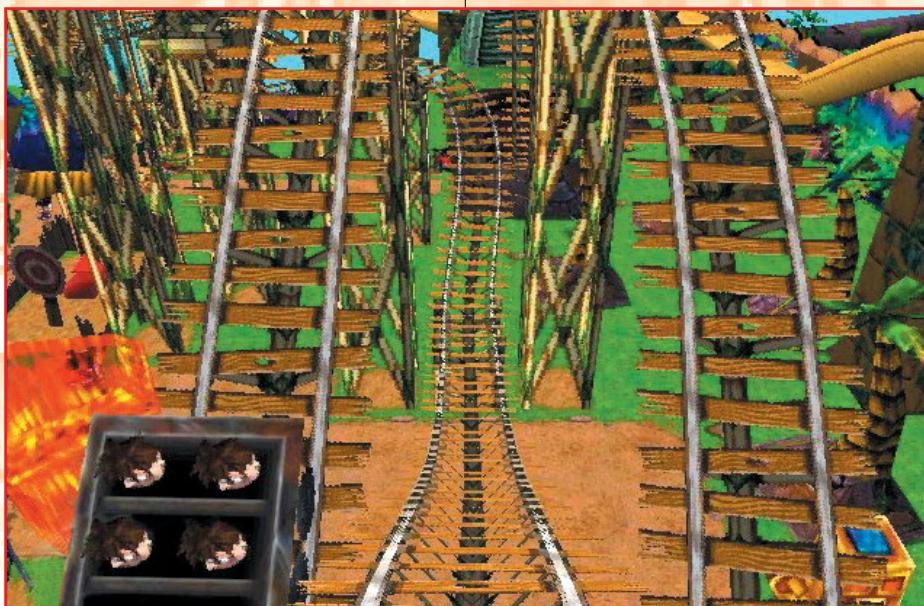
ГАДКИЕ ДЕТИ

Что касается почтенной публики, то разработчики тщательно проработали ее AI. В результате чего перед игроками предстанут Крикуны — противные дети, как правило, женского рода, постоянно испытывающие силы своих легких, а также терпение окружаю-

щих, «Трудные» Дети — хулиганы, постоянно старающиеся что-нибудь сломать или залезть в закрытые для посетителей места, и даже... хм... «Тошнотики» — дети, которых нельзя отпускать далеко без бумажного пакета: перепачкают все за пять минут. Вообще, в *Theme Park World* планируется наличие примерно 10 различных классов посетителей. Причем каждый отдельно взятый гость обладает собственной индивидуальностью, в зависимости от которой и реагирует на те или иные изменения в парковой жизни. В игре не будет случайных действий компьютерных персонажей, так как разработчики посчитали, что игрокам для эффективного управления необходимо видеть четкую причинно-следственную связь между своими операциями и поведением отдыхающих. И с ними нельзя не согласиться.

Вероятнее всего, *Theme Park World* увидит свет ближе к Новому Году (или к буржуйскому Рождеству). Поэтому у нас еще есть время сходить в реальные парки и тщательно изучить их с точки зрения посетителей, дабы, попав через несколько месяцев в кресло директора Парка Развлечений, наверняка знать, что, как и зачем.

СИ PREVIEW



Платформа: PC
 Разработчик: Running with Scissors
 Онлайн: <http://www.fleshandwire.com/>
 Дата выхода: 2000

FLESH & WIRE



В

Старший опер
Goblin

САДНИК БЕЗ...

В последнее время в связи с известными событиями по отстрелу американскими подростками друг друга достаточно *Flesh* часто стали раздаваться крики относительно того безумного насилия, которое безраздельно царит в наших замечательных игрушечках. Указующие персты обвинителей при этом грозно тыкают в *Quake*, уличая его в самой разнуднейшей свирепости, беззастенчивой пропаганде насилия и бескомпромиссно определяя это исчадие ада источником всех бед несчастного общества, стонущего под гнетом сонма насильников, порожденного все тем же ужасным *Quake*.

Глупость подобных обвинений настолько очевидна, что разводить об этом очередную дискуссию никакого смысла нет. Но поскольку *Quake* — далеко не единственная игра (причем — очень далеко!), то у старого игрока нет-нет да и возникает вопрос: а что, это действительно самый выдающийся образец относительно вышеперечисленных несомненных игровых достоинств? Опыт многолетних виртуальных кровопусканий подсказывает ответ: ну, конечно же, нет. А затем на ум приходит встречный вопрос: а кто из вас помнит игрушку *Postal*?

ПРЕДЫСТОРИЯ

В истории американской почты имел место кошмарный эпизод. Как-то раз один заскучавший почтальон прибыл в отделение связи с пистолетом в руке и ни с того ни с сего провел массовый отстрел ни в чем не повинных граждан, отправив к праотцам пятнадцать своих коллег. После чего успокоился и застрелился сам. Хорошо хоть тогда не было в продаже игры *Quake*, а у самого почтальона не было компа, иначе крику бы было — до небес. Но с тех самых пор беспричинные массовые убийства в США называются *postal*, а само мероприятие — *to go postal*. Кстати, и склонность американцев к стрельбе по ничего не подозревающим соотечественникам проявлялась уже давным-давно, безотносительно к играм и задолго до их появления.

И вот светлый образ добродушного, вечно кусаемого чужими злыми псами почтальона в одну секунду трансформировался в жуткого серийного убийцу, аналог нашего Чикатило. Народ начал внимательнее присматриваться к письмоносцам на предмет незаконно-

го ношения ими огнестрельного оружия и затаенной склонности к беспричинному насилию. Термин *postal* прочно вошел в американскую разновидность английского языка, обессмертив идиотский поступок скромного почтальона навсегда. А стишок «Кто стучится в дверь ко мне с толстой сумкой на ремне?» неизменно повергает рядового американца в ужас, потому как следующая строчка звучит так: «Это он! Это — ОН!! Оклахомский почтальон!!!»

Зная неуемную склонность индустрии развлечений к демонстрации всякого рода гадостей беззащитному перед ней потребителю, было бы удивительно, если бы такую знатную тему

никто не заметил и не разработал. Вот и нашлись добрые люди — арканзасская фирма с замечательным названием *Running With Scissors* вдохновилась бес

смертным деянием заурядного госслужащего и решила связать приблизительно на эту тему не менее знатную игрушечку.

Тут следует пристально глянуть на название фирмы *Running With Scissors*, что по-нашему означает «Бегущий с ножницами». Что каждому из нас говорила в детстве мама? Не бегай с ножницами, детка! Контора, откровенно называющая себя «Бегущий с ножницами», враз настораживает и вызывает подозрения в латентной склонности к каким-нибудь кошмарным членовредительским поступкам край-

него садо-мазохистского толка. Зачем это они с ножницами бегут? Куда бегут? И самое главное — за кем?!

Вопросы серьезные. Но по мере знакомства выясняется, что вообще-то членовредительством они не занимаются вовсе, никого другого пока не прирезали и резать, в общем-то, не собираются. Но как только присмотришься к изготовленной ими игрушке *Postal*, так враз может показаться, что на самом деле все было наоборот.

GOING POSTAL

Что-то стало неладно на Аризонщине... Злые демоны таки уже просочились на Землю, и одержимая ими публика бесчинствует вовсю. Здравый ум сохранил только один человек — наш герой. Правда, несмотря на название, это вовсе не взбесившийся почтальон, а простой американский мужик, какой-нибудь там Кевин или Джон, имени его нам не говорят. Глядя на творящуюся за окном вакханалию, он рассуждает по-американски холодно и здраво: чтобы спастись, надо без промедления всех замочить. И начинает мочить.

Игрушка резко отличалась от всего виденного ранее. Нет, внешний вид у нее самый обыкновенный: вид сверху/сбоку, и все, что есть в игре, нарисовано вручную (очень хорошо нарисовано, между прочим). Отличие здесь в другом. В игре *Postal* не надо ничего искать. В ней не надо никого спасать. Не надо набирать какие-то там очки. В ней просто надо всех убить. Всех, кто мечтается по экрану: и негодяев, и мирных жителей. Конечно, происходит некоторая нестыковка, ибо название *Postal* подразумевает немотивированное массовое убийство, а тут налицо мотивированность.

Игра безумно кровава. Идет непрерывный отстрел всех, кто попадается на глаза. «Мирняк» постоянно



Flesh & Wire

используется в качестве живого щита. В ход идут гранаты, мины, канистры с напалмом, пузыри с коктейлем Молотова и огнеметы. Трупы никуда не исчезают, лужи крови не испаряются. Через десять минут после начала побоища густотой раскладки трупов карта напоминает поле Куликова на утренней заре. Но главное в Postal — звук. Как они это записывали — не знаю, но вообще происходящее сильно напоминает артобстрел сумасшедшего дома. И это придает безумной мясорубке еще более зверские очертания. Честно скажу — такой накал страсти никакому Quake даже не снился.

По словам разработчиков, игра Postal создавалась ими как аналог «Криминального чтива» для мира компьютерных игрушек. То есть уровень насилия намеренно доводился до такой степени, что насилие переставало выглядеть таковым. Игра получилась именно такой, какую хотели построить авторы. Но...

Тонких эстетических устремлений творцов не понял никто. Неописуемо циничная и сверхжестокая игра была воспринята в штыки всеми: начиная от чадолюбивых родителей и заканчивая главным начальником почты Соединенных Штатов, усмотревшего в игре оскорбление чести мундира. Для продаж в Европе игру изрядно подредактировали, почкиав и подправив наиболее знатные аспекты, то есть по сути дела — кастрировали. В благонравной Австралии ее запретили к продажам просто сразу, а в самих Штатах под мощным давлением организации CompUSA продажи свели на нет постепенно.

На моей памяти это была первая игрушка, которую продавали со столь суровыми возрастными ограничениями. И хотя, с одной стороны, огромная предупреждающая желтая наклейка на коробке способствует ускорению продаж по причине завлекательности своего запретного содержимого, с другой стороны, немалое количество магазинов попросту отказывается брать подобные игры на реализацию. Лицемерные, они дорожат своей репутацией «добрых» продавцов мерзкой куклы Барби и не желают продавать «аморальные» игрушки.

Игру возненавидели все — кроме игроков. Но нажим со стороны властей давал себя знать, и продажи Postal падали с катастрофической быстротой. Почтовое ведомство США орало, что право распоряжаться названием Postal имеют только одни они и никто другой (тут трудно спорить, согласный). Стремясь поправить положение, RWS ударным порядком выбросили на рынок продолжение игры, Postal: Special Delivery (Специальная доставка). Продолжение, в котором, помимо кормящих матерей и грудных младенцев, появилась возможность убивать стадами адвокатов, членов организации Красного Креста и совершенно голых нудистов, скоропостижно догнало участия оригинала. Не помог даже бесплатный патч, который позволял побегать от лица Санта Клауса с полным мешочком новогодних подарков типа напалмовых бомб. «Ни политики, ни правительственные агентства, ни фашистские законы нас не остановят! Вы спокойно можете приобрести игру на нашем веб-сайте!» — говорил человек по связям с общественностью RWS Винс Дэзи. Но подобные способы покупок не могут сделать погоды в количестве продаж даже в Америке. Играющий народ только начал сбиваться в «почтовые профсоюзы» (нечто типа кланов), как все окончательно придушили.

На этом история борьбы американской общественности против игры Postal благополучно завершилась. Завершилась полной победой злобных живых почтальонов и настоящих конгрессменов над маленьким придуранным миром. Общественность радостно сплясала на пластмассовых коробочках, коваными сапогами цензуры растоптав в пыль отличную игру.

В завершение всего этого я рекомендую всем крепко

задуматься над тем, что значит в реальности конституционное право граждан на свободу слова и на что похожа его реализация в жизни не только у нас, но и далеко за бугром.

Вот... Такая вот катафасия вышла с фирмой Running With Scissors и ее замечательной игрушкой Postal, которую ни за что про что до смерти запинали злобные мутанты из числа по уши деревянных ортодоксальных моралистов.

Бывает так, что творческие конторы разваливаются и от гораздо менее серьезных причин. RWS оказалась не из таких — и слава Богу, потому как утрага таких талантов для индустрии — невосполнима. Парни держались молодцами, дружно наплевали на неудачу, крепко за jakiли половые органы в кулаки и снова взялись за работу.

Игра, над которой они сейчас работают, называется **Flesh&Wire**. Название звучит неплохо: мясо, понимаешь, перекрученное проволокой...

МЯСО И ПРОВОДА

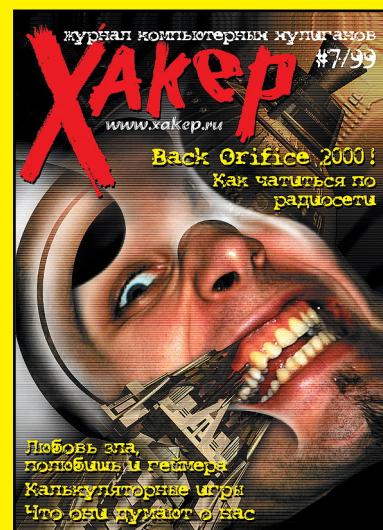
Обстановка сменилась радикально. Дабы не злить более общественность, навести порядок среди граждан нам не дадут. Противники у нас — инопланетяне. Дескать, стрельба по «кухим» — это вовсе не насилие. Ну-ну...

На этот раз мы выступим в роли полицейского. Зовут нашего орла Ангус. На мой взгляд, имя редкое. Во всяком случае лично я знаю только одного Ангуса — Ангуса Янга, главного гитариста из славной группы AC/DC. Парень очень колоритный, и если Ангус-коп хоть чуточку похож на Ангуса-музыкантика, то это уже хорошо, такой заскучать не даст.

Наш Ангус — самый нормальный американский полицейский. Он туп, ленив и неисполнителен. Не мифический полицейский типа того прилизанного малолетнего сопляка в отраженных брючках, которого мы видели в Resident Evil 2, а старый злобный коп. То есть граждан Ангус стойко ненавидит. Нарушительниц правил парковки постоянно старается склонить к немедленному сожительству. Никогда не упустит возможности сташить что-нибудь с охраняемого объекта. Не побрезгует отжать с провинившегося денег. Образ жизни ведет сугубо аморальный. Короче, страж порядка еще тот. Но тут надо отметить сразу, что если дело касается чего-то серьезного (типа внезапного начала боевых действий), как именно такие разгильдяи и нарушители, типа нашего Ангуса, непременно показывают себя с самой положительной стороны. Так что смею заверить, негодяйствующий коп никого не разочарует.

Ну а пока Ангус безмятежно расхищает капиталистическую собственность и бессовестно нарушает все положения уставов и должностных инструкций — дрыхнет на посту. Тем временем к нашей Земле незаметно подкрадывается... Нет, не то, что ты подумал! Хотя и он подкрадывается тоже. Но на самом деле к Земле подкрадывается Нью-лид (The Nullid). Что это такое — никто не знает. Известно только то, что он очень большой, постоянно шастает туда-сюда по космосу и без спросу жрет планеты. И вот как-то раз жарким канзасским деньком Ангус забылся на службе послеобеденной дремой. А в это время гад-Ньюлид подкрался к Земле и — опять-ки! — сожрал ее всю без остатка, сволочуга.

Конечно, такое ерундование событие не могло нарушить крепкого полицейского сна. Проснулся Ангус не от грома катастрофы планетарного масштаба, а оттого, что его ноги вместе с казенными ботиночками отрызла какая-то озверевшая амеба!!! Мерзкая, зеленая, бесформенная тварь отъела всю его нижнюю половину! Ног — нет, задницы — нет! Да и вообще всего, что свисало ниже пояса — ничего этого теперь у него



Самый скандальный компьютерный журнал

седьмой номер в продаже с 6 августа

нет!!! Только лиловые полицейские кишки неизменно так свисают...

Но, конечно же, Ангус не сдается! Как раз наоборот! Мощным усилием воли и целенаправленным напряжением мозгов он немедленно устанавливает над амебой абсолютный контроль, полностью подчинив ее своему могучему полицейскому интеллекту. А присмотревшись к этой дряни, из которой сиротливо торчит его туловище, повнимательнее, он с изумлением обнаруживает, что вообще-то теперь может ездить на ней верхом, что при отсутствии ног вовсе не так уж и плохо.

Отбросив сожаления по утраченным ногам, заднице и прочим своим прелестям, Ангус решительно седает амебу и приступает к рекогносцировке на местности. И вскоре соображает, что он находится внутри гигантского живого организма, который, похоже, целиком сожрал его родной город. Вокруг из мясистых стенок торчат куски знакомых зданий, автозаправок и машин. Попутно он замечает, что рядом бродят какие-то жуткие твари, безжалостно пожирающие любые формы жизни...

Таким образом, мы имеем свежую интерпретацию древнего сюжета, повествующего о том, как когда-то давно дикий кит точно так же сожрал известного библейского страдальца Иова. Но если Иов внутри кита постоянно чего-то блеял как овца и только и делал, что страдал, то Ангус вообще ничем не страдает и времени зря терять не собирается. Конечно же, он немедленно бросается на поиски оружия, потому как нормальный мужчина без ствола постоянно чувствует себя голым, тем более — если у него отрызены ноги. Розыски верхом на амебе приводят Ангуса к симпатичному армейскому грузовику, опрометчиво заглохенному Ньюлидом. Ну а отсюда уже начинает разворачиваться собственно игра, которая по жанру смело попадает в категорию «шутер».

Итак, в основе сюжета лежит суровый конфликт двух мощных антагонистов: Ньюлида, который нагло хочет сожрать все, и Ангуса, которому вовсе не нравится то, что его нагло сожрали. Мысленно прикинув одно отгрызенное место к носу, обглоданный страж порядка смекает, что раз то, внутри чего он находится, живое, то у этого живого наверняка где-то должны быть мозги. Ну, а раз есть мозги, да еще и живые, то их непременно надо прострелить, что и позволит окончательно решить вопрос с хамским пожиранием людей при исполнении. С этого момента амебный всадник берется за дело.

Предлагаю не делать скоропалительных выводы типа «ну вот, очередной беги-стреляй». Времена DOOM и Quake ушли безвозвратно, братцы. Half-Life и Thief подняли планку настолько высоко, что игрушки, в сюжетном плане продуманные менее чем эта парочка, теперь выпускать просто глупо.

ДЖИГИТОВКА НА АМЕБЕ

Осадленная амеба ведет себя под Ангусом несколько необычно, а потому управление движением будет иметь некоторые особенности. Особенность номер один: при езде амеба трется об пол и постепенно теряет массу. Чем меньше масса этого слизняка, тем ниже скорость передвижения. Но куски этой мерзкой зеленой пакости разбросаны повсюду, и Ангус смело может их собирать путем элементарного наезда. Кроме того, амеба может отожраться телом поврежденного Ангусом врага. В ходе пожирания поврежденных супостатов масса амебы увеличивается, а вместе с ней растут и ее необычные специальные способности.

Особенность номер два: легкий инерционный занос на поворотах, откуда простирается сложность управления на пологих склонах. Вместе с тем, амеба может неплохо скакать, что очень сильно помогает при встрече с врагами.

Вообще же этот слизняк ничуть не хуже сожранных им ног, а местами так и получше. На нем можно бегать, прыгать, лазать по лестницам, он даже может выполнять роль крюка (грапплинг хука). Кроме того, в случае смертельной опасности Ангус может спрятаться внутри своей амебы целиком. В этом случае атаки врага будут

отрывать куски зеленого вещества, что резко ухудшает тактико-технические характеристики амебы и ходовые качества Ангуса. Но в случае полной утраты массы Ангус ведет себя как терминатор номер два: подтягиваясь на руках, ползает по отлетевшим кусочкам и собирает их воедино — до тех пор, пока не сможет разъезжать как прежде, ибо без амебы его передвижение максимально затруднено.

Мало того, этой дрянью еще и драться можно. Если подойти к противнику поближе, то можно вытянуть щупальце и надавать неприятелю по мордасам. Если кно-попку попридержать, то противник будет щупальцем схвачен и обстукан башкой об пол. Если враг крепок, можно швырнуть его об стенку. На зашибленного неприятеля надо наехать и сожрать его целиком — это очень питательно и прекрасно увеличивает массу. В процессе переварки внутри амебы от противника всегда остается череп, который в дальнейшем можно высределить как пушечным ядром!

Поскольку оседланную амебу маленькой никак не назовешь, то время от времени Ангус будет попадаться такие места, в которые он просто не способен пролезть. Для того чтобы туда проникнуть, от тела амебы можно отделить маленький кусочек — разведчик (helper key), который пролезет в любую дырку, что-то вроде управляемой видеокамеры. На время управления разведчиком Ангус остается без присмотра, однако разведка того стоит. Кроме того, эти «обезьянки» могут выполнять и некоторые другие функции, а именно: собирать частички зеленой амебной массы в пределах досягаемости и как верные псы нападать на неприятеля, сковывая его движение и облегчая хозяину задачу по уничтожению противника.

ВРАЖЕСКАЯ СВОЯ И НАШ АРСЕНАЛ

На случай появления внутри себя таких вот Ангусов Ньюлид давно имеет неплохо отлаженную иммунно-оборонительную систему в лице охранных дронов. Система сформирована из бесчисленных поколений тех, кого он смог сожрать, но не сумел переварить. Отряды самообороны укомплектованы такой мерзостью, что нам пока что и не снилось. Конечно, на данный момент все это только в проектах, но вообще интересно уже сейчас, чего там народ напридумывал.

Основная масса врагов какого-то насекомо-животного происхождения, причем настолько гнусного, что по сравнению с ними отрызшая Ангусу ноги амеба кажется симпатичной милашкой. Тут есть летучие отряды комаров, оснащенные лазерами. Есть слизеядные пиявки, которые напрыгивают на ангусовую амебу и усасывают всю зеленую слизь без остатка. Сами они при этом от пережора взрываются, от чего Ангус легче не становится. Присутствуют разрывные крабы-камикадзе, которые очень не любят, когда кто-то ходит рядом. От злобы они становятся ярко-красными, а потом подрывают зазевавшуюся жертву в клочья. Крабов можно аккуратно отстреливать издалека или быстро использовать в качестве гранат. Стадами нападают наглые пауки, отжирая по кусочку драгоценную слизь. Неизвестные твари стреляют с потолка струями кислоты, растворяющей без остатка как амебу, так и самого Ангуса. В темных углах таятся зякулазеры, гениталии которых исторгают жгучие плазменные заряды. Кое-где расставлены живые мортиры, которые жрут близлежащие трупы, переваривают их и какой-то дрянь стреляют по врагам. Работают они в тесном симбиозе с пауками, которые таскают их с позиции на позицию. Для улучшения пищеварения им, похоже, рекомендуется подкидывать разрывных крабов. Еще там ползают отвратительные эмбрионы, которые тоже норовят изничтожить нашу слизь психическими атаками. В воздухе парят вооруженные огнестрельным оружием дроны. Завершают картину самоходные ракеты-лаунчеры, разъезжающие на таких же амебах, как у Ангуса. Все эти гадины действуют заодно с большими монстрами, на головах которых закреплены огромные шары на цепи для измельчения противников.

Есть мнение, что все это пойдет в сопровождении звуков навроде тех, что сопровождают жизнедеятельность зергов. Вот уж где мерзостина так мерзостина! Радует и глаз, и ухо. В общем, все окружение исполнено в таком биологическом духе, типа зергов и внутренностей корабля в «Чужих». И даже двери там будут сделаны в виде сфинктеров. Что ты спросил? Что такое сфинктер? Пора бы уже знать, дорогой... Наиболее известный тебе сфинктер — это кольцевая мышца, крепко запирающая одно интересное место и сохраняющая твои штаны в чистоте.

Чтобы противостоять всему этому гадскому полчищу, Ангусу будет выдано всего-навсего три типа оружия. Обосновывается это тем, что игра будет далеко не стандартной. Ну, я не зря там, в начале, про Postal так долго распространялся. То, что игра будет нестандартной, можно не сомневаться. Так вот, применение оружия будет плотно сопряжено с ловкостью джигитовки на амебе и активным использованием рельефа местности. В конце концов, на кой черт они тогда эту амебу придумывали, чтобы ее никто не использовал?

Но все-таки нам выдадут пушку Гатлинга (Gatling Cannon) с неограниченным боезапасом. Это так, для начала. Потом дадут электроразрядник, который подпитывается током от накапливаемого нашей амебой статического электричества. Плюс кругом разбросаны всякие электроды, от которых можно успешно подзарядиться. Можно, правда, и по мозгам получить. Кроме того, электроразряды можно использовать для открывания сфинктерных дверей и для подсветки в кишечной темноте Ньюлида. Ну и на закуску — ядовитый газ. Из какого места Ангус будет его выпускать — пока не понятно, но ведь будет смертоноснейшая. Сперва образуется газовое облако, которое по мере рассеивания поднимается к потолку, конденсируется и там и выпадает вниз страшно ядовитым кислотным дождем. Концентрацию газа можно увеличивать, подпуская в облако все новые дозы зловонного газа типа «шептун». Мало того, газовые облака можно превращать в грозовые тучи! То есть если сперва как следует навонять, а потом шарахнуть по газовому облаку из электроразрядника, эффект будет просто опустошительный! Из смердящей тучи немедленно забьют молнии, поражая все вокруг насмерть. Однако враг не глуп, и поэтому многие твари предпочитают переждать, когда облако поднимется вверх, или обежать преграду вокруг. Маленькие гады в силу того, что облако висит над полом, сразу могут прорваться по низу. Так что применение смертельных газов крайне стратегично — в общем-то, как и в жизни.

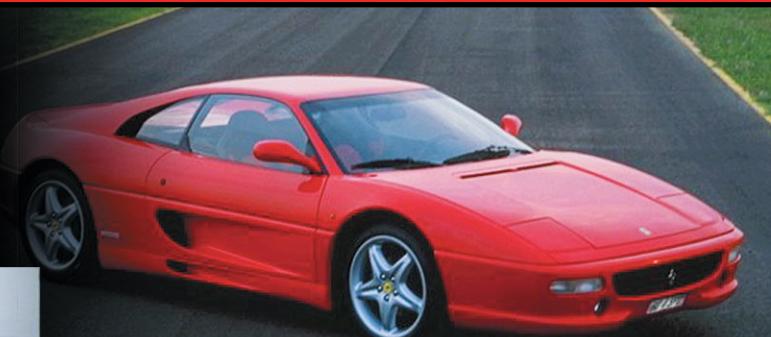
Ничего пока не известно про дэсматч. Однако игра Postal давала нам возможность срубиться так славно, что я до сих пор ее вспоминаю. Чует сердце мое, мы и на амебах еще поскакем от души.

ОЖИДАНИЯ

Вот. Примерно такой расклад. Я так подозреваю, что Flesh&Wire тоже не станет «Криминальным чтивом» в мире игрушек, точно так же, как не удалось им стать забытой игрой Postal. Но я думаю о другом.

Конечно, очень жаль, что злобные пинки цензуры снова перенесут нас к каким-то непонятным инопланетянам, вместо того чтобы дать порезвиться среди социально близких нам людей. Но компания Running With Scissors сплошь состоит из людей веселых, ироничных и крайне насмешливых. Сплэйзайте к ним на сайт и посмотрите сами. Больше чем уверен, что игрушка Flesh&Wire будет творением выдающимся. Не в том смысле, что потрясет всех качеством движка (о котором ничего не известно), какой-нибудь невероятной графикой и освещением (хотя и такое тоже может случиться, честное слово). Но в том, что она будет выдающимся явлением в своем жанре.

Перво-наперво тут обязан быть реванш за игру Postal, неоцененные усилия и поруганную честь конторы. А во-вторых, такие люди просто не могут выдать нам очередную серую, сто раз пережеванную дрянь. Игры они делают такие, какие стали бы покупать сами. Ну, Postal мне пропер совсем неплохо. Flesh&Wire будут ждать с нетерпением. Говорят, что к Новому Году сподобятся.



КОНЕЦ ВИРТУАЛЬНОСТИ —



F355

НАЧАЛО РЕАЛЬНОСТИ



FERRARI F355 CHALLENGE

Платформа: Naomi, Dreamcast
Жанр: Гоночный симулятор
Издатель: Sega
Разработчик: Sega AM2
Главный дизайнер: Yu Suzuki
Дата выхода: Август 1999 (Naomi), 2000 (Dreamcast)
Онлайн: www.sega.co.jp



д

Сергей Овчинников

авно ушли в прошлое те времена, когда зайдя в зал игровых автоматов, наполненный до отказа самыми последними достижениями японских и американских разработчиков, мы застывали от изумления перед невероятной, совершенно фантастичной графикой, чистыми текстурами, огромными экранами и супербыстрым игровым процессом. Аркады некогда не просто доставляли нам удовольствие пообщаться с самыми современными технологиями 2D и 3D-графики, но погружали в новый реалистичный мир, подобного которому нельзя было найти ни на одной приставке, ни на одном компьютере. Последним форпостом этого подхода к делу стала компания Sega и ее супермашина под названием Model3. В полудесятке гениальных автоматах, в которых чудесным образом сочетались революционные идеи дизайнеров с революционной же графической технологией — весь последний золотой век аркад. Больше такого не будет. А имена Sega Rally 2, Daytona USA 2, Virtua Fighter3, ScudRace, Spikeout и LA Riders будут навсегда вписаны в историю как самые красивые, интересные и запоминающиеся игровые проекты середины-конца девяностых. PlayStation заменила собой практически весь остальной рынок игровых автоматов (за исключением, разумеется, самой Model 3, на голову превосходившей PlayStation с технологической точки зрения). Вышедший же в Японии чуть более полугода назад Dreamcast смог максимально приблизиться по графическим возможностям к непревзойденному стандарту, и, таким образом, в очередной раз закрыл тему убийственно красивой графики на игровых автоматах. Призванная сменить Model 3 недорогая и совместимая с Dreamcast технология Naomi по понятным причинам особенного технологического новаторства в себе не несет. И теперь главным дизайнерам Sega предстоит покорять нас в своих произведениях не только и не столько графикой, сколько попытками представить привычный игровой процесс в абсолютно новом свете.

Сегодня производители игровых автоматов делают ставку вовсе не количество обрабатываемых полигонов в секунду, поскольку по этому параметру они уже не имеют подавляющего превосходства над современными приставками и компьютерами. Новая мода — экстравагантные автоматы с совершенно сумасшедшими играми. Тон на сей раз, как ни странно, задала компания Konami с своими сверхпопулярными диджейским симулятором Beatmania и особенно танцевальными шедеврами Dance Dance Revolution, единственной и основной прелестью которого является тот факт, что кнопки надо нажимать не руками, а ногами. Популярность придумки Konami, как обычно, вызвала бурю подражаний и клонов, на удачу, как обычно, попались такие любители заимствовать чужие идеи как Namco и Jaleco. Собственно же Sega незаметно и как бы совершенно независимо от всех этих событий вытащила из глубины веков идею почище. Дабы игры на хорошо раскручиваемой Naomi отличались особым шиком и достигали новых высот реалистичности, симуляторы на Naomi было решено делать сразу на три экрана. Догадаться, кому же эта мысль пришла в голову, очень несложно. В Sega толь-

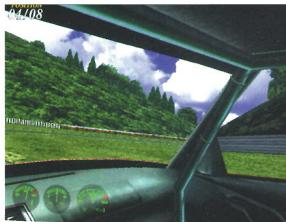
ко один человек способен на подобное безумство. Это, разумеется, Yu Suzuki.

Сложно понять этих японцев. Культовым статусом звезды они порой одаряют совершенно странных людей. То пол-Японии с ума сходит по виртуальной певице, не обращая абсолютно никакого внимания на девушку, которая, собственно за нее и поет. То вдруг находится в стране без малого две тысячи психов, готовых отдать целых две тысячи долларов за комплект игры с несколькими сувенирами, которую прямо к крыльцу доставит ее главный дизайнер, совершенно сумасшедший лидер команды WARP Kenji Eno. В оправдание им можно сказать лишь то, что Yu Suzuki они обожают совершенно заслужено. У главной звезды компании Sega, а вернее, ее подразделения AM2, заслуг перед современной игровой индустрией столько, что перечислять их пришлось бы слишком долго. В любом жанре, за который когда-либо брался мастер всегда у него выходило нечто совершенно неординарное, и по большей части революционное. Впрочем, жанров этих было не так уж и много. Всего за пятнадцать лет в Sega Suzuki делал игры всего лишь трех, но



зато основных для аркад жанров: драки, гонки и стрелялки. Его первая приставочная игра, Shenmue, обещает открыть нам в конце октября новые горизонты одного из самых сложных жанров — RPG. А тем временем, несмотря ни на что, он не собирается бросать свой любимый рынок игровых автоматов, и готовит для него игру, которую без преувеличения можно назвать разрушителем всех общепризнанных канонов жанра.

С незапамятных времен существует некое разделение всех гоночных игр на симуляторы «настоящие» и «аркадные». Причем само слово «аркадные» собственно, и означает, что такие игры достойны появления на игровых автоматах, благодаря красоте, простоте, невысокой реалистичности. Игра, которая рассчитана на три-четыре минуты вашего с ней времяпрожигания должна доставить максимум графического блаженства и при этом не слишком затруднить управление, дабы игрок мог не отвлекаться на такие мелочи, как необходимость вовремя притормаживать, следить за поворотами и так далее. Понаблюдав основательно за всем

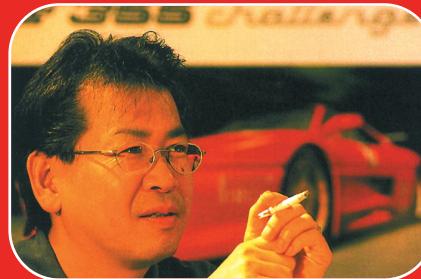


этим, и даже отметившись весьма реалистичными Virtua Racing и Daytona USA, Yu Suzuki решил, что с таким положением дел пор кончать, и начал работу над совершенно новым проектом, целью которого стало, не много не мало, создание самого реалистичного автосимулятора всех времен. Мало того, симулятор этот решено было выпустить вовсе не на PC, и не на Dreamcast, а для начала на игровых автоматах. Задумка оказалась настолько смелой и необычной, что Sega дала добро на получение лицензии от любимого автомобильного производителя автора игры — компании **Ferrari**. Yu Suzuki уже давно был замечен в своем пристасии к машинам этой марки, и еще в знаменитом Outrun вы могли с нетерпением вглядываться в красном болиде по стремительно ветвящимся трассам. На этот раз речь вновь идет о **Ferrari**, и вновь о спортивных машинах, а вовсе не о Формуле 1. В новой игре именно великолепная **F355** является главной звездой и самым главным героем. Как ни странно, она — единственная доступная в игре машина, хотя и встречается в **F355 Challenge** в добром десятке различных раскрасок. Что же представляет собой, наверное, самая совершенная гоночная игра современности?

Убийственные аргументы Yu Suzuki начинаются уже с первого взгляда на собственно игровой автомат. Перед нами появляется огромный ярко-красный «кабинет», отгораживающий кабину от остального мира тремя большими экранами, расположенным под небольшим углом друг к другу для создания панорамного эффекта и большого, солидного кресла пилота, в точности передающего настоящее сиденье **Ferrari F355**. Колонки у головы игрока и яркая пластиковая обшивка автомата дополняют картину. В стремлении наиболее точно передать кабину настоящей **F355**, AM2 сделала для игры совершенно особый руль и систему управления. Во-первых, они являются прямой репликой с реальной гоночной машины, во-вторых, снабжены технологией force feedback по схеме сходной с той, что применялась в Sega Rally 2 и Daytona USA 2. Ну, а в-третьих, управлять виртуальным автомобиликом отныне придется, используя не стандартные две, а целых три педали. Да, да, совершенно верно, три. Отныне манипуляции с педалью сцепления превращаются в такой же важный элемент игрового процесса, как и правильная игра с газом и тормозом. В результате **F355 Challenge** одним махом превращается в единственную игру, в которой абсолютно достоверно передаются все элементы управления настоящим автомобилем. Разумеется, в эту схему вписывается также и пяти- или шестиступенчатая коробка передач, которая в отличие от большинства других автомобилей, находится не на передней панели вместе с рулем, а именно там, где она должна находиться, то есть справа сбоку, чуть-чуть выше уровня кресла. В довершение ко всему, с другой стороны к автомату присобачена небольшая коробочка, внутри которой скрывается принтер, который распечатывает ваши результаты после каждой игры, подробно рисуя траекторию на трассе, показывая степень нагрузки двигателя, тормозов, основных узлов автомобиля. Изучив такой документ прямо как какой-нибудь Шумахер или Хаккинен, вы сможете сделать свои выводы и в следующий раз пройти трассу много лучше.

Еще одна уникальная деталь, скорее присущая PC`ным гоночным симуляторам, нежели аркадному автомату, заключается в том, что в новом творении Suzuki вы не увидите привычных ярких фантастичных трасс. Следуя установке, дизай-

неры YU SUZUKI:
ГОНКИ, ДРАКИ, СТРЕЛЯЛКИ. ЗАТО КАКИЕ!



1985 HANG ON — Гонка на мотоциклах. Первый автомат с моделью мотоцикла вместо руля или джойстика, с действием от первого лица.

1985 SPACE HARRIER — Шутер с псевдотрехмерной графикой.

1986 OUT RUN — Революционная гонка с реальными (хотя и нелицензированными) автомобилями и уймой развлечений на трассе.

1987 AFTER BURNER — Авиационный шутер с весьма продвинутой графикой.

1989 POWER DRIFT — Весьма оригинальная гонка по пересеченной местности, с забавными персонажами и машинками дикого дизайна.

1990 G-LOC — Еще один шутер с участием самолетов, на сей раз уже с векторной текстурированной графикой. Милое

дополнение — переключение камеры в тот момент, когда вас атакуют сзади.

1990 R-360 — Первый в истории автомат, двигающийся по двум осям во время игрового процесса. Игрок крутится внутри небольшой кабинки с экраном и джойстиком.

1992 VIRTUA RACING — Первая игра на новой революционной Model 1 с нетекстуризованными полигонами. Один из самых реалистичных симуляторов «Формулы» в истории. Впервые разрешено менять вид из кабин на несколько вариантов внешней камеры.

1993 VIRTUA FIGHTER — Наверное, главное достижение Suzuki. Первый в истории трехмерный файтинг. Восемь уникальных персонажей, каждый из которых владеет собственным стилем борьбы. Выполнен на Model 1, даже примитивные полигонные модели, отсутствие текстур и малое количество персонажей произвели настоящий фурор на рынке.

1994 VIRTUA FIGHTER 2 — Продолжение VF, на совершенно новой Model 2 (премьера технологии). Более сложные модели, впервые наличие текстур, два новых уникальных персонажа, новый стандарт частоты смены кадров для аркадных игр — 60 кадров в секунду.

1996 VIRTUA FIGHTER 3 — Самый совершенный файтинг на супермощной Model 3. Реалистичные модели героев, способынные с силиконовыми мультиками, новые приемы для героев, еще два новых персонажа и введение возможности избегать удара, отходя в сторону.

1999 — SHENMUE — Первая игра Yu Suzuki на Dreamcast, представитель нового жанра, придуманного мастером — Full Reactive Eyes Entertainment. По всей видимости, нас ждет новая ступень в развитии ролевых игр.

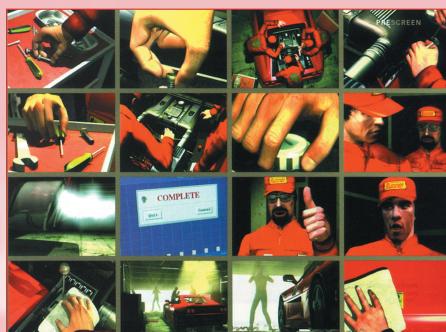


неры ничего на этот раз не придумывали, а занимались лишь тем, что старались максимально реалистично и точно передать совершенно реальные, существующие в реальном мире трассы. Две из которых хорошо знакомы всем фанатам «Формулы 1» — это итальянская Monza (фактически, домашняя трасса **Ferrari**, если не считать собственного автодрома компании во Фьорано), и японская Suzuka (попавшая в игру по вполне понятной причине родства фамилии скромного ее продюсера). Помимо этого доступны еще четыре местных японских трассы, используемых обычно в чемпионате Formula Nippon или мотогонках. С дизайнерской точки зрения особый интерес представляет лишь Suzuka, поскольку трасса расположена в парке с аттракционами, да вдобавок ко всему, с нее открывается прелестный вид на токийские небоскребы. С графической точки зрения, **F355 Challenge** с первого взгляда не кажется абсолютным совершенством, однако существующие прелести трасс, а главное, самих автомобилей, переданные с абсолютной достоверностью, постепенно меняют мнение зрителя к лучшему. Впервые зрители на трибунах представлены не в виде размазанной по диагонали пестрой текстуры, а в виде вполне самостоятельных, пусть и простеньких полигоновых моделей. Погодные эффекты, блики на машинах (настоящие и реалистичные, а не те, какими балуют нас всякие Ridge Racer`ы и Gran Turismo), текстура асфальта, обилие объектов на трассе, и главное, целых шесть автомобилей, которые одновременно могут показываться на экране (экранах). А на каждый из этих автомобилей израсходовано, между прочим, больше, чем по две тысячи полигонов.

Реалистичность игры может быть смягчена или ужесточена в зависимости от того режима, в котором вы решили попробовать свои силы. Как и в большинстве серьезных симуляторов вы можете включить помочь при торможении, дать компьютеру возможность нарисовать линию идеальной траектории прохождения поворотов. Разумеется, есть и возможность использования автоматической коробки передач с соответствующей отменой третьей педали. Но самый большой кайф вы, несомненно, получите вырубив все вспомогательные опции и мастерски проходя все повороты выиграв гонку. Для достижения этого счастливого момента, разумеется, придется потратить немало монеток, тренируясь на различных трассах.

После некоторого времени проведенного в аркадах, где она повисла в августе, игра потихоньку начнет свое движение к Dreamcast. На пути — уйма проблем и компромиссов. Разумеется, широкий широкоскранный версию придется вмешать в один стандартный телевизионный экран. Придется отказаться от сцепления и вообще придумывать, как всем этим управлять со стандартного джойпада. Вдобавок ко всему, стандартный автомат **F355 Challenge** работает сразу на 4-х платах Naomi, из которых по одной используется для каждого из экранов и еще одна — специально для музыкального сопровождения. Впрочем, думается, команда AM2 сумеет справиться со всеми трудностями и доставит нам удовольствие, выпустив первый же серьезный автосимулятор на игровой приставке.

F355 Challenge — это наверное, самая новаторская гоночная игра последних лет, а возможно, и десятилетий. Впервые дизайнеры расправились практически со всеми компромиссами, мешавшими созданию настоящего, действительно интерактивного и реалистичного гоночного действия. Как говорит Yu Suzuki: «Нет ничего ближе к тому ощущению, которое соответствует вождению настоящего **Ferrari**. Это практически идеальное повторение. Хотя, конечно, водить настоящий **Ferrari** в реальной жизни все-таки интереснее, можете мне поверить».



VAGRANT STORY

Платформа: PlayStation
 Жанр: Action RPG
 Издатель: Square
 Разработчик: Square
 Онлайн: www.square.co.jp
 Дата выхода: осень 1999

Сергей Овчинников



аверное, каждый раз, рассматривая возможность создания игры в новом для себя жанре, признанное и сверхпопулярное издательство Square встает перед соблазнительной возможностью добавить в название заветного творения два магических слова. И практически всегда разумно отказывается от рискованной идеи. В то же время надежда хоть когда-нибудь хоть чем-нибудь попасть однажды в точку, как некогда случилось со знаменитой Final Fantasy, компании не оставляет никогда. И зачастую эксперименты Square по выжиманию оригинальности из совершенно нетипичных для этой компании игрушек приводят к весьма интересным результатам. После Bushido Blade, Ehrgeiz, Toba и прочей экзотики типа IS Eternal Section за Square закрепилась наистраннейшая репутация. С одной стороны, это одно из наиболее традиционных издательств, от которого никто и никогда не ожидает особых сюрпризов, а с другой — совершенно странная новаторская компания, из под пера которой постоянно выходят игры если уж не слишком хорошие, то, по крайней мере, чертовски оригинальные. Хорошо раскрученные торговые марки наподобие FF, Secret of Mana, Chrono Trigger и некоторые другие находятся, как правило, под колпаком неприкосновенности, но уж зато с новыми и не слишком многобюджетными проектами изголодавшиеся дизайнеры могут творить все что угодно.

С своим новым детищем под названием **Vagrant Story** известный продюсер Yasumi Matsuno, похоже, решил основательно позабавиться. И, судя по всему, у создателя Ogre Battle и Final Fantasy Tactics голова уже давным-давно работает в направлении, кардинально противоположном неспешным пошаговым битвам, ведомым эпическими сюжетами. От прошлых проектов в **Vagrant Story** осталась лишь средневековая фэнтезийная атмосфера. В середине июля Square, следуя давно установленной традиции, выпустила в свет свой очередной полухит под названием Legend of Mana, снабдив его для пущей продаваемости дополнительным диском, на который были помещены небольшие демки давно ожидавшегося продолжения Chrono Trigger, еще одного сиквела front Mission 3, а также двух других уже совершенно новых Square'ских игр — Dew Prism и **Vagrant Story**. И кто бы мог подумать, что именно последняя из этих игр вызвала у нас не то что бы одобрение или заинтересованность, а прямо-таки бурный воссторг. Причина невероятно проста — в то время как широко рекламированный Chrono Cross не показался ничем особенным, что и ожидалось, а Dew Prism, равно как и Front Mission, не пробуждает в наших сердцах ровным счетом никаких эмоций, **Vagrant Story** с его интригующим сюжетом, неоднозначной концепцией и совершенно странным игровым процессом просто-таки привлекает внимание с первого же кадра.

Авторы Final Fantasy Tactics решили сделать игру, которая одновременно будет заимствовать некоторые элементы у весьма широкого спектра современных хитов, таких как Metal Gear Solid или Parasite Eve, но в то же время будет разительно отличаться от них во всех

отличаться. В этом непростом деле на помощь дизайнерам пришла Правильная История. Вместо того чтобы разместить свой «Tactical Espionage Action» в туманном будущем или пугающей современности, Square'ские гении решили забросить нас ни много ни мало, а в средние века. Ну а ютиться в каменных джунглях древних замков и разбираться вместо стражников с драконами и колдунами — это, согласитесь, представляется приключением несколько отличным от похождений бравого солдата Снейка. Дальше — больше. Оказывается, игра не имеет с MGS практически ничего общего, за исключением стелс-элемента. А если и стоит ее с чем-то сравнивать, так это с незабвенной RPG под названием Parasite Eve собственного Square'ского сочинения. Из которой мудрые дизайнеры решили позаимствовать весьма неординарную боевую систему. Называется она Active Time Battle и заключается в том, что после выполнения своего хода героя предоставляет возможность не просто стоять на месте в ожидании атаки противника, но передвигаться по ограниченному квадрату земли неподалеку от врага. В самой Parasite Eve эта система работала не слишком эффективно благодаря плоскому заднему плану и «реалистичной» двухметровой фигуре красотки-Евы. В **Vagrant Story** же полностью полигонный игровой мир вполне может послужить подобной боевой системе на пользу — он позволит избежать трудностей с замкнутым пространством и безумными углами камеры. Практически полное отсутствие боевой магии (которой предпочитают больше пользоваться всяческие драконы и прочая нечисть) подчеркивает родство игры с Parasite Eve. На этом «паразитических» элементы в **Vagrant Story** заканчиваются, и наступает время заимствований из такого неординарного





произведения, как *Tobal*. Оттуда Matsuno и Со взяли систему распределения повреждений во время боя. Герой и все его враги, соответственно, имеют не просто набор характеристик, относящихся к персонажу в целом, но подобные характеристики присваиваются отдельно их конечностям. Соответственно, раненый в ногу герой не сможет активно двигаться, а истекающий кровью товарищ, которому заехали мечом в плечо, навряд ли сможет взять в пораженную руку какое-либо оружие. Все это привносит весьма серьезную долю реалистичности в такой, в общем-то, условный жанр, как RPG. Уже за одно это новаторство команда разработчиков заслуживает серьезной похвалы, однако это еще не все.

Вся прелест *Vagrant Story* в графическом дизайне. Трехмерные готические интерьеры смоделированы настолько качественно, что порой даже кажется, что вокруг не изъеденные углы полигонов, а реальные сложенные из полуразрушенных кирпичей стены, башенки и бойницы. И даже, мягко выражаясь, устаревшая PlayStation не мешает получать удовольствие от созерцания внутренней красоты и грамотности построения картишки, наоборот, создает очень атмосферный эффект размытости кадра при движении камеры. Особенно здорово сделано освещение. Те редкие лучики естественного света, которые проникают сквозь толщу стен в *Vagrant Story*, да мягкий теплый отсвет свечей и факелов создают совершен-

но неповторимую атмосферу. А уж за идею освещения кромки силуэта героя в важные исторические моменты просто можно Оскары раздавать.

Весьма оригинально смотрятся и персонажи. У главного мерзавца, например, на кончиках пальцев нацеплены металлические пруты, что делает этого обаятельного злодея весьма похожим на небезызвестного врага всех детей Фредди Крюгера. Впрочем, здесь скорее имеет место не слепое копирование, а желание главного дизайнера Akihiko Yoshida как следует постебаться над подростковым американским кинематографом. Примерно так же комично выглядит сцена схватки главных героев, в результате которой сквозь гигантский витраж купола в центр зала проваливается гигантский дракон. Тоже, кстати, выглядящий чем-то средним между японским анимешным дракончиком и типично американским фэнтезийным ящером, будто вырвавшимся с потрепанных страниц тома с правилами AD&D. При этом у нас имеются веские основания полагать, что и остаток игры будет столь же наполнен парадоксальными «миксами» культур. Сама концепция такая — взять типично европейскую монархическую историю про всякие проклятия, тайные общества и мистических чудовищ, снабдить ее японским дизайном персонажей и попробовать внедрить странную разновидность игрового процесса, который может напоминать и Action в стиле чуть ли ни *Syphon Filter* или *Golden Eye*, и классическую японскую RPG одновременно. Будучи игрой, которую нужно проходить за один присест, чтобы в полной мере ощутить глубину сюжета и полностью погрузиться в игровой мир, *Vagrant Story* вполне может оказаться тем, чего мы никак не ждем — следующим *Metal Gear*ом. Так скоро и так просто. Первое впечатление, впрочем, частенько бывает обманчивым. Но под занавес долгой и плодотворной жизни на PlayStation Square, а вернее эта сумасшедшая команда бывших сотрудников великого и ужасного (то есть маленького и талантливого) *Quest*, вполне может преподнести нам самый Важный сюрприз...

СИ PREVIEW



ХИТ?



ХИТ?

ХИТ?

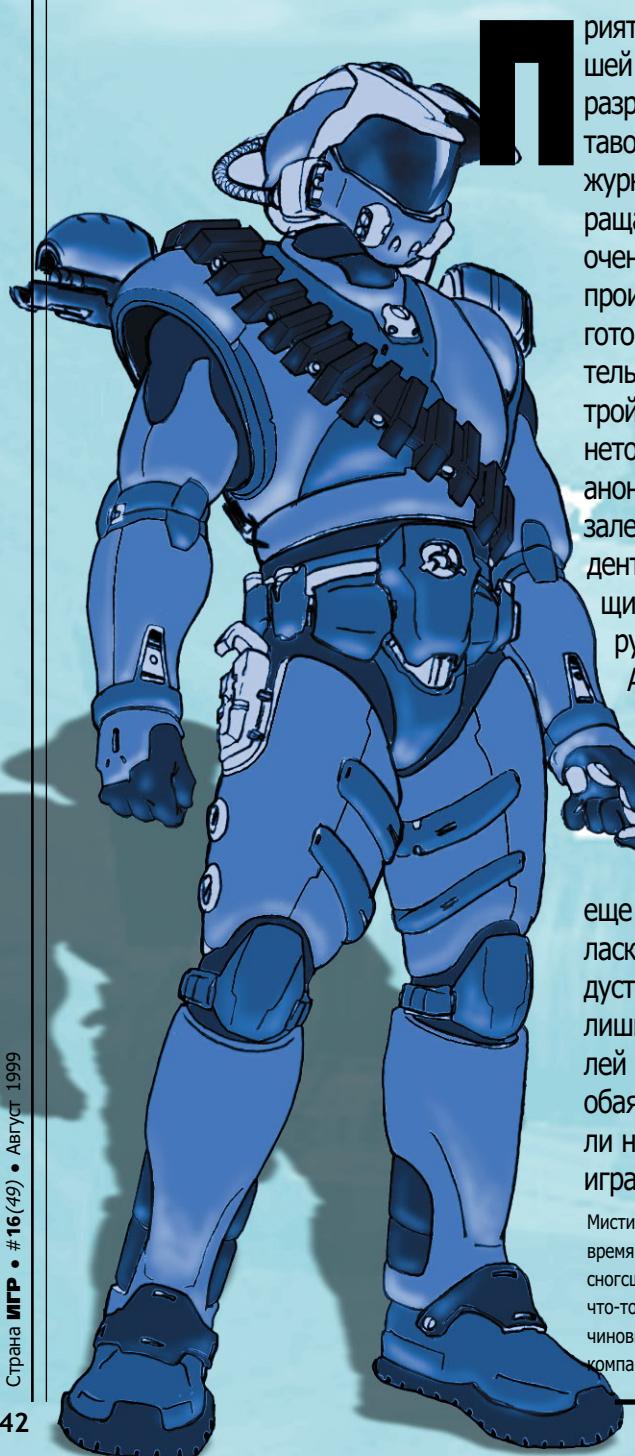
ХИТ?

ХИТ?

Платформа: PC, Mac
 Жанр: Action/Adventure
 Издатель: Bungie
 Разработчик: Bungie
 Онлайн: [Http://halo.bungie.com](http://halo.bungie.com)
 Дата выхода: Весна 2000

HALO

Сергей Овчинников



Приятные сюрпризы любят все. Особенно в беспокойной и сумасшедшей игровой индустрии. Их любят производители железа, издатели, разработчики, крупные и мелкие компании и даже организаторы выставок и пресс-конференций. Нет нужды говорить, как любят сюрпризы журналисты, причем как правило именно такие, которые потом превращаются в так называемые сенсации. В последнее время ими нас не очень-то балуют. Хорошо подготовленная сенсация — это настоящее произведение искусства, к ее оглашению приходится долго и упорно готовиться, нагнетая слухи, отрицая все возможные факты, предварительно аккуратно расписывая все их в некой частной беседе с парой-тройкой «избранных» представителей прессы. Именно так, аккуратно, неторопливо и грамотно подготовила известная компания Bungie анонс своего нового шедевра. В заполненном многотысячной толпой зале конференций на выставке MacWorld Expo в Нью-Йорке сам президент Apple Стив Джобс с необычайным даже для себя пафосом сообщил о том, что Bungie делает новую, совершенно революционную игру, которая сможет перевернуть наши представления о жанре

Action, равно как и в очередной раз покажет, что и Mac способен покорять такие высоты трехмерной графики, какие никому не снились. Что может быть лучше такого анонса? Конечно, если бы вся эта вечеринка задумывалась с единственной целью — продемонстрировать народу новую Великую игру, а не для того, чтобы презентовать ему же сенсационный iBook, это было бы еще замечательнее. Но для разработчика калибра Bungie и такая огласка (все-таки, почти десять тысяч человек, и все — важные для индустрии люди) — огромный подарок. А взамен Стиву Джобсу пришлось лишь дать обещание, что гениальная игра появится на Macintosh неделей раньше, чем на PC, и этого оказалось вполне достаточно, чтобы обаятельный и в последнее время очень популярный человечек чуть ли не десять минут рассказывал, сколь революционная ждет нас всех игра. И явился миру Halo. Большой проект маленькой Bungie.

Мистические слухи вокруг проекта поползли еще во время майской E3. Согласно ним, Bungie помимо сногсшибательно-очаровательной Oni показывала что-то за закрытыми дверями нескольким крупным чиновникам Apple, Microsoft и некоторых других компаний. Проект находился в разработке более

двух лет, и представал перед ними уже в практической игровой форме. Надежные источники утверждали, что игра получается очень сильной. Однако предположить, что она окажется настолько сильной, не мог никто. От восторженных откликов по поводу показанного на упомянутой выше пресс-



конференции трехминутного ролика из **HALO** не удержалось, пожалуй, ни одно из крупных интернетовких изданий. Лишь несколько удалось выдавить из потока междометий хоть что-нибудь осмысленное в стиле «а что это вообще за игра?» Мы понапалу тоже никак не могли прийти в себя от увиденного и услышанного, но со временем задались все тем же банальным вопросом и решили как следует разобраться во всей этой истории.

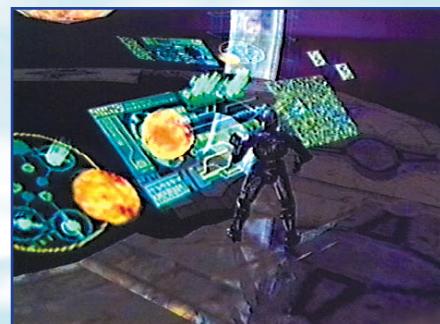
За компаний Bungie в последние годы закрепилась весьма странная репутация. С одной стороны эта вечно-обажающая-Apple команда многое сделала для игровой индустрии, понапалу сотворив нечто, вполне сошедшее за Doom для любителей Mac'ов, а затем вообще произведя настоящую революцию со своей 3D-стратегией *Myth*. Практически все игры Bungie весьма неплохо продавались (*Marathon* вообще разошелся почти миллионным тиражом), но особой славы со стороны как критиков, так и самих геймеров не снискали. Bungie со временем пришлось перейти на полную поддержку игрового рынка PC, на котором тогда компанию никто не знал, и таким образом, фактически, предать верных фанатов, мечтавших видеть гениальные игры только на собственной яблочной платформе. И тем не менее, ценой огромных трудов и немалых инвестиций Bungie удалось завоевать себе отличную репутацию. Которая, наконец-то начинает оказывать свое магическое действие в реакции публики на новые проекты компании. Сначала мы стали свидетелями мастерски раздутой шумихи вокруг *Oni* (впрочем, как кажется, игра ее вполне заслуживает), но а теперь все то же самое, но уже на качественно новом уровне нас ждет в **HALO**.

Если сравнить стандартные 3D-Action с реальными фантастическими мирами, которые, возможно, представляются нам по прочтении всевозможной «тематической литературы», или чаще, после просмотра тех или иных киношедевров, то легкие несоответствия современных компьютерных игр со всем этим великолепием, что рисует нам воображение, мгновенно проявляются, оставляя болезненный след в душе истинного фаната. Во-первых, ни в одной такой игре собственно мира не существует вовсе. Имеются карты, испещеренные лабиринтами, секретными проходами, залами, лифтами и непременными лестницами, или, в лучшем случае, квадратные куски некой территории, на которой вам разрешается вытврять все свои фокусы, не причиняя особого вреда злодеям. Между

склеенными кое-как обрезками мира властвует пропасть, называемая «временем загрузки». Кто бы мог подумать, что от всего этого мы сможем так скоро избавиться. Bungie подобная система построения игр достала раньше всех (впрочем, уже упоминавшегося на соседних страницах Yu Suzuki данная тема также весьма интересует, и его желание представить нам в *Shenmue* совершенно цельный мир весьма похвально). В **HALO** действие происходит всего-навсего на одной небольшой планете площадью в несколько тысяч квадратных километров, которая представлена в игре ЦЕЛИКОМ, является круглой как по форме, так и по содержанию. Иными словами, впервые в трехмерной игре у вас появится возможность совершать реальные кругосветные путешествия. Более того, этот мир не связан занудливыми склейками и будет загружаться по мере того, как на горизонте должны будут пропасть новые объекты. Во всей игре, исключая заставку и собственно появление первого экрана вам ни разу не встретится отвратительная надпись «loading». При этом, по клятвенным обещаниям Bungie, по крайней мере на Mac'ах все будет просто летать.

HALO с позиции игрового процесса весьма походит на другой яркий пример игрового дизайна — *Giants* от Planet Moon Studios. Командно-тактический Action с элементами стратегии. Но масштаб здесь куда больше. Подземные и наземные базы, футуристические пейзажи и ландшафты, таинственная инопланетная раса с целым арсеналом невиданной ползающе-летающей техники, джипы, нашпигованные вооружением, и, разумеется, спасение маленького, но такого милого сердцу мира любой ценой. Действие плавно переходит из неподъемных подземных комплексов с дизайном в стиле *MDK* на открытые просторы, снабженные таким количеством графических деталей, что просто дух захватывает. Помимо чрезвычайно симпатичных холмов и долин на поле боя также имеется весьма основательное количество воды, выраженное в морях, озерах и речушках, а также обширное воздушное пространство, на территории которого вам также придется активно сражаться. Замечательная особенность — никаких миссий и нравоучительных описаний заданий. Игрок, оказавшись в незавидном положении обретенного на спасение мира самоубийцы, волен сам решать, что и как он хочет делать. Захотел — отправился на базу, где инопланетяне держат плененных солдат, и попробовал их освободить. Захотел — угнал у пришельцев их футуристическое передвижное средство, — и давай бороздить бездорожьем по холмам и проселкам, не забывая снимать особенно назойливых врагов из подручного пулепета. А может быть, вам хочется совершить разведывательный полет над местностью? Нет проблем — осталось лишь найти способ отнять летучий кораблик наподобие воздушных скутеров из шестого эпизода *Star Wars* у пары-тройки охранников. Игра не диктует способа прохождения, однако ребята из Bungie обещают, что проблем с этим не возникнет — в **HALO** правильных путей будет несколько, а сама игра будет аккуратно и не слишком настойчиво подталкивать вас к принятию верного решения.

Пусть детали игрового процесса пока до конца не раскрыты, движок **HALO** поразил своими неоспоримыми



достоинствами буквально всех. Количество полигонов, которые использованы для создания чрезвычайно сложных моделей техники весьма велико. К примеру, на генерацию одного только джипа, запечатленного на многих скриншотах, Bungie потратила более 1000 полигонов. Милые солдатики и инопланетяне состоят из трех-четырех сотен многоугольников, учитывая, что одновременно на экране они могут выстраиваться десятками. Еще больше восхищения вызывает физика игрового мира. Если вы посмотрите размещенный на нашем компакт-диске ролик, и понаблюдаете за сногшибательными кадрами погони, и за кульбитами пресловутого джипа на возвышенностях; увидите этот поистине кинематографический разворот, высекающий десятки мелких камешков из-под колес, то поймете, что такого физического движка не делал еще никто. Если все это — чистая правда, а не специально сгенерированная демо-версия, то мы снимаем шляпу.

Несмотря на то, что проект все еще находится на весьма ранней стадии разработки, когда его уже можно по-тихоньку показывать, но все еще нельзя никому давать в него играть, **HALO** вызывает пока лишь положительные эмоции. Bungie, кажется, нашла свою, достаточно привлекательную нишу, и готова с занятых позиций начать радовать нас своими изысканиями в смешанных жанрах. И если все и дальше пойдет как по маслу, то флаг Bungie еще долго будет гордо реять на самой вершине высокой горы, имя которой качество, оригинальность, разнообразие.

СИ PREVIEW



Платформа: Dreamcast

Издатель: Namco

Разработчик: Namco

Выход: 5 августа (Япония), 9 сентября (США),
23 сентября (Европа)

SOUL CALIBUR

Самый авторитетный японский игровой журнал Weekly Famitsu в очередном номере напечатал обзор давно ожидаемой первой игры Namco на Dreamcast — знаменитого сиквела к Soul Edge, под названием **Soul Calibur**. Портированный с древней System 22, **Soul Calibur** все же был слишком совершенной игрой для устаревшей приставки PlayStation, что и привело Namco к идеи портировать шедевр на Dreamcast. Кардинально улучшив графику, добавив несколько персонажей, сбалансировав игровую систему и добавив в игру безумное количество свежих опций и секретов, Namco сделала то, чего практически никто не ожидал. **Soul Calibur** превратился в поистине великолепную игру. Что и засвидетельствовал Famitsu, выставив творению Namco высший балл, 40 из 40. Напомню, что за последние пять лет такая же оценка была выставлена всего одной игре — *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. **Soul Calibur** стал вторым шедевром, вошедшим в список «идеальных». Напомним, что, например, *Mario 64* некогда получил 39 баллов, *Sonic Adventure* — 38, *Virtua Fighter 3* — 36. **Soul Calibur** вый-

дет в Японии 5 августа, а уже 9 сентября появится вместе с премьерой Dreamcast в Америке. Ну а нашу справедливую и объективную оценку вы сможете увидеть уже на страницах следующего номера. Пока же остается порадоваться за Namco, и констатировать невероятно высокое качество артворка и практически идеальную графику.





ALONE IN THE DARK 4

Платформа: PC, Dreamcast, PlayStation
 Жанр: 3D-action/adventure
 Издатель: Infogrames
 Разработчик: Darkworks
 Выход: конец 1999



Игры-триллеры или, если вам угодно, интерактивные ужастики — этот жанр в последнее время все набирает и набирает обороты, становясь популярнее у игровой общественности и, как следствие, у разработчиков игровой продукции. Раз такой товар интересует потребителя, значит своего покупателя он всегда найдет. Лучше всего это понимают сами создатели этой самой продукции, а потому не так давно становится все более заметным стремление всей индустрии напугать обывателя, тем более, что сам он этого с радостью ждет, да еще, к тому же, готов за повышение адреналина в крови выложить определенную сумму денег. Правда, чаще всего адреналин выплескивается исключительно в обещаниях разработчиков очередного «horror adventure».

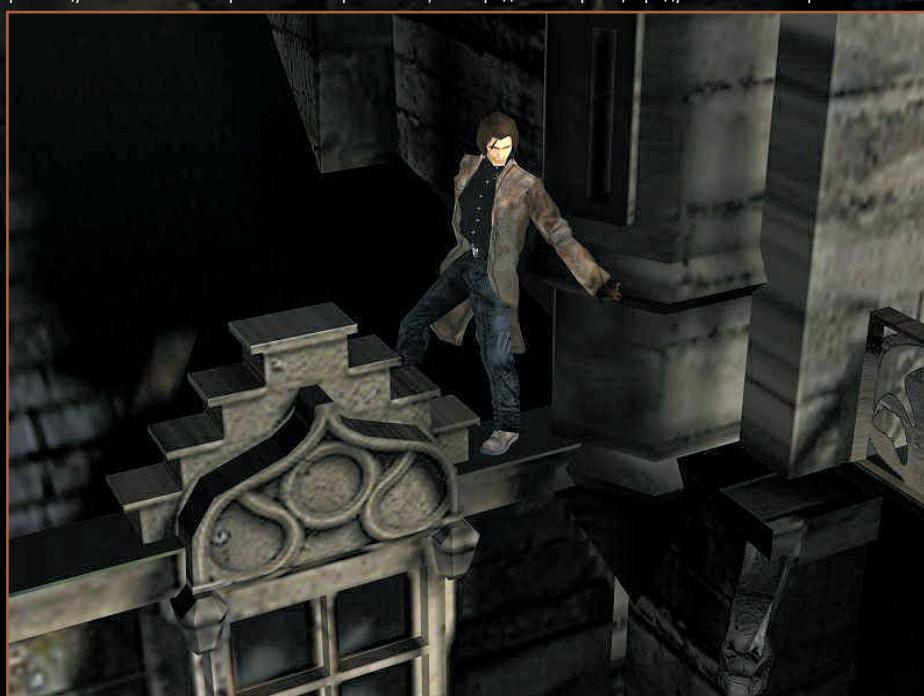
Родоначальником последней волны (не в смысле вообще последней, а последней по времени) ужастиков, без сомнения, является Resident Evil. Большая часть анонсируемых игр схожего направления чаще всего пародирует именно его, потому как стиль, в котором исполнена Capcom`овская игрушка, уже многократно успел доказать свою потрясающую способность привлекать игрока. Чем, в

общем-то, сейчас и пользуется японская компания, выпуская одну за другой почти что идентичные игры лишь с измененным графическим оформлением и (иногда) слегка измененным антуражем, как в Dino Crisis и пока не вышедшей Onimusha. И практически все забыли, что «страшилки» существовали еще до «рэзидента», а пугать людей, сидящих перед мониторами, придумали намного раньше.

Наверное, любой игрок со стажем, вспоминая об истоках компьютерных триллеров, наверняка, покопавшись в памяти, вспомнит такую революционную для своего времени и действительно атмосферную игру этого направления, как *Alone in the Dark*. Диковинная (пока) для той эпохи трехмерная графика, пугающая атмосфера, совмещение адвентурных элементов с action`ом — все это принесло признание Infogrames`овской игре, побуждая французов создавать все новые продолжения столь удачного продукта. Выпустив после еще две, пусть менее удачные, но неплохие игры, а затем переиздав все три части как *Alone in the Dark Trilogy*, Infogrames остановилась на достигнутом и более не возвращалась к некогда популярному сериалу, ставшему в какой-то мере прародителем модного ныне Resident Evil.

Но сейчас, когда игровая индустрия входит в новый виток своего развития, Infogrames, отчаянно борющаяся за позиции одного из лидирующих мировых издательств, предпринимает все больше попыток по достижению своей цели. Французы успели сделать серию соответствующих их статусу закупок независимых компаний, выпустить ряд игр новой волны и теперь стремятся упрочить свои позиции, выпустив что-нибудь такое по-настоящему масштабное, хитовое, позволяющее занять хотя бы в некоторых игровых жанрах доминирующее положение. Тут-то и пришло время откопать старенький *Alone in the Dark* и, реанимировав ветерана, отправить к толковому разработчику, а затем на конвейер. С этого, в общем-то, и началось возвращение легендарной игры. И именно на *Alone in the Dark 4* Infogrames возлагает свои надежды по возвращению (и непременно успешному) к прибыльному жанру, в котором при должном качестве продукта можно распихать всех конкурентов во главе с поднадоедающим и подтухающим Resident Evil`ом. Наступление планируется начать в 2000 году, причем сразу на большинстве фронтов: и на PC, и на Dreamcast, и даже почему-то на фронте первой PlayStation, хотя в последнем случае логичнее и правильнее было бы рассчитывать уже на вторую модель консоли от Sony.

Так что же такое *Alone in the Dark 4* — обыкновенная ли малопримечательная (относительно, конечно)





но) попытка составить конкуренцию Resident Evil или же что-то много большее, настоящее возвращение уважаемой серии некогда популярного игрового триллера, державшего долгое время в напряжении обладателей PC и тогда еще живой 3DO? Скорее всего, и то, и другое. По крайней мере, хотелось бы на это надеяться.

Разработкой четвертого *Alone in the Dark* занимается совершенно неизвестная команда Darkworks, которая была отобрана Infogrames в результате своеобразного конкурса. Примерно год назад издатель объявил, что нуждается в разработчиках для продолжения своей знаменитейшей игры. Естественно, что откликов на призыв Infogrames, предложений по концепции и так далее было предостаточно, но выбор пал именно на Darkworks. Все люди из этой компании в свое время увлекались первыми тремя *Alone in the Dark* и именно их видение будущего серии более всего пришлось по душе начальству Infogrames. Итак, каково же оно? По мнению новоиспеченных разработчиков, оно лежит у самих истоков серии, в самом первом и самом удачном *Alone in the Dark*.

Безусловно, согласно веяниям времени изменится графика. Игра будет полностью трехмерной, с мак-

симимальной детализацией всех объектов. При этом все игровое окружение подчинено цели поразить и подавить игрока, заставить его трепетать, но в то же время развязать ему руки и предоставить полную свободу в обследовании всего игрового пространства. Оно, кстати, не разбито на уровни, но в то же время и не однообразно до крайней степени. Окружение постепенно меняется, никогда не поворачиваясь к тем самым возбуждая все больший интерес. Кроме того, в игре мы встретим и открытые пространства, что достаточно необычно для *Alone in the Dark*.

Но несмотря на некоторое количество различных изменений, без которых никак нельзя было обойтись, *Alone in the Dark 4* в действительности в душе должен оставаться чрезвычайно близким оригиналу. Все то же решение головоломок, те же сражения с кошмарными монстрами, но не перебарщивая с action'ом и не превращаясь в *Resident Evil*. Игра, как и раньше, призвана создать атмосферу фильма ужасов, с той лишь разницей, что вы не сидите в кинотеатре или дома в кресле перед телевизором, а находитесь внутри этого фильма. Ранее для усугубления этой атмосферы Infogrames использовала, в частности, и расположение камер, показывающих наших угловатых героев с самых живописных и нагнетающих страх позиций. Новые разработчики, вероятно, от такого приема тоже не отступятся, хотя



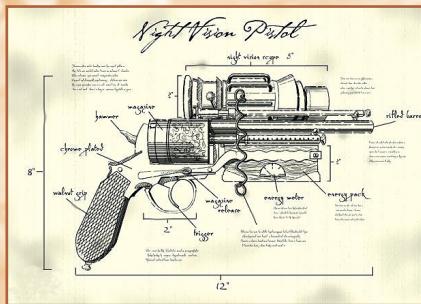
на сей раз и обещают большую свободу игрока от камеры и даже возможность ее контролировать.

Серьезно изменилась и вся сюжетная линия. И несмотря на то, что Infogrames упорно отмалчивается по этому поводу, по некоторым репликам и небольшим откровениям становится достаточно очевидным положение дел с главным героем и, главное, временем действия *Alone in the Dark 4*. Теперь события развиваются не в начале XX века, а в наше время, а значит, мы, вероятно, не встретимся с центральным персонажем предыдущих игр частным детективом Эдвардом Карнби. Кто его заменит — сказать сложно, но разработчики обещают нам много неожиданного и интересного во всей сюжетной линии, множество нестандартных ходов и разнообразных сюрпризов.

Что ж, возвращение *Alone in the Dark* это настоящее событие, вот только как бы мы не обманулись, поверив всем столь благозвучным заверениям Infogrames и Darkworks. Но, зная тягу европейских разработчиков ко всему нестандартному и необычному, я полагаю, все-таки можно ждать от *Alone in the Dark 4* чего-то неординарного и даже поверить заверениям Infogrames. Это все-таки *Alone in the Dark*, а не Starshot какой-нибудь!



WILD, WILD WEST



Платформа: PC, PlayStation
 Жанр: action-adventure
 Издатель: SouthPeak Interactive
 Разработчик: SouthPeak Interactive

Все же, что ни говорите, но тема Дикого Запада всегда привлекала множество поклонников. Бесстрашные ковбои, коварные негодяи, роковые или попсовые красавицы, огромные стада бизонов и пустыни, заросшие кактусами причудливых форм — весь этот антураж создавал замечательный дух свободы и приключений. К великому сожалению, компьютерных игр, посвященных славным временам, вышло совсем немного, а хороших и того меньше: раз-два и обчелся. Пожалуй, заслуживают внимания лишь достаточно неплохой action Outlaws да пара adventure: Freddy Pharkas и Dust. Но к любимому празднику всего человечества — Новому Году к ним может добавиться еще один разрабатываемый в настоящее время проект, собирающийся объединить в себе все самое лучшее из этих игр. Имя ему — Wild, Wild West.

Вячеслав Назаров

ЭТОТ БЕЗУМНЫЙ, БЕЗУМНЫЙ БЕЗУМНЫЙ ЗАПАД

Любители кинематографа без труда узнают название игры. Оно взято у вышедшего на широкий экран 2 июля фильма режиссера Барри Зоненфельда *Wild, Wild West*. В этой очередной голливудской подделке засветились такие «звезды», как Уилл Смит, Кевин Кляйн, Кеннет Брэнх и даже мексиканская красавка

Сальма Хайек. Творение Warner Bros. повествует о приключениях двух правительственные агентов, направленных остановить сумасшедшего ученого (а бывают ли другие?), задумавшего убить Президента. Как всегда в картинах подобного рода, один из главных героев является обаятельный негром, умеющим играть в баскетбол даже в мертвом состоянии, в второй — большим белым человеком, серьезным и рассудительным. Будучи не уверенными в том, могут ли

они полностью доверять друг другу, эти индивиды, тем не менее, пытаются выполнить свое задание любой ценой. И им это, разумеется, удается, так как не следует забывать, в какой части света снималось кино.

Вообще, американцы склонны к эксплуатированию одних и тех же идей, до тех пор пока они могут приносить хоть какой-нибудь доход. По мотивам фильма создается компьютерная игра, а общая концепция *Wild, Wild West*, в свою очередь, слизана с одноименного телесериала. Для воплощения в виртуальном мире своего творения компания Warner Bros. выбрала довольно известную фирму SouthPeak Interactive, знаменитую такими играми, как *Rainbow Six: Eagle Watch*, *Dark Side of the Moon* и другими. По словам президента, Warner Bros. Interactive Entertainment Роба Себастиана: «SouthPeak Interactive доказала нам, что она является перспективной организацией, и мы гордимся тем, что именно они будут заниматься разработкой и изданием игры, основанной на нашем фильме «*Wild, Wild West*». Будем надеяться, что господину Себастиану не придется краснеть за свои слова.

БЫЧЬЕ ПРОКЛЯТОЕ

Действие игры происходит спустя несколько лет после убийства Президента Линкольна в театре Форда



(к сожалению, автомобильный магнат здесь ни при чем). Президент Уиллис Грант, которому вы можете посмотреть в глаза, если у вас под рукой или другим местом есть 50-долларовая банкнота, собирается присутствовать в этом заведении на торжественной церемонии, посвященной пятилетнему юбилею со дня смерти первого Президента. Но вскоре после объявления о таком событии над мистером Грантом нависла смертельная угроза в лице Быка, он же — «Истинный палач А. Линкольна». Никто не знает, кем является данное парнокопытное, но все страшно переживают за будущее лицо пятидесятидолларовой Америки. Агенты секретной службы Джеймс Т. Вест и Артемиус Гордон получают задание найти и уничтожить Быка во что бы то ни стало...

ИСТИННОЕ ЛИЦО ЗАПАДА

В наш век повсеместно заканчивающегося лета и на- шествия 3D-игр *Wild, Wild West* будет выделяться из толпы своих виртуальных родственников. В ней применяются тщательным образом отрендеренный 2D-бэкграунд и полностью трехмерные персонажи, обитающие в нем. По словам представителей SouthPeak Interactive, игроки получат возможность бродить среди самых разнообразных объектов, любоваться великолепными световыми эффектами и полностью погружаться в атмосферу Дикого Запада. Для этого разработчики используют движок под названием Video Reality Engine, позволяющий, по их мнению, добиться такой графики, которой до этого не существовало ни в одной игре.

Виртуальная камера, благодаря качественному AI, будет автоматически переключаться в лучший режим, в зависимости от местоположения игрока и направления его движения. Разработчики также очень гордятся тем фактом, что, несмотря на наличие в игре более 20 трехмерных персонажей, она не будет требовать в обязательном порядке наличия 3D-акселератора. Сделано это, вероятно, специально для российских игроков, что просто не может не радовать.

КОНТРОЛИРУЕМАЯ ШИЗОФРЕНИЯ: РАЗДВОЕНИЕ ЛИЧНОСТИ

В *Wild, Wild West* игрокам предстоит испытать на себе всю прелест раздвоения личности, так как им придется постоянно вживаться то в образ Джеймса Т. Веста, то в образ Артемиуса Гордона. Это будет происходить по мере того, как секретные агенты станут находить различные улики и добывать информацию, ведущую их к загону, являющимся секретной базой таинственного Быка.

Во время путешествий в мире Дикого, дикого Запада, игроки смогут посетить (и посетят, если захотят пройти игру до конца) 12 уровней, разделенных на четыре эпизода. Завершение каждого из них даст сыщикам неопровергимые доказательства верности



определенных предположений или приоткроет завесу тайны над новыми уликами. Среди мест, в которых отважные агенты будут разыскивать злодея, можно назвать бухту Балтимора, города-призраки, заброшенные шахты и на закуску — театр Форда. Впервые между приключениями спасители президентов будут отдыхать и готовиться к следующим схваткам с противниками в очень живописном заведении под названием Странник (Wanderer).

ИЩЕМ, РАЗГАДЫВАЕМ, УБИВАЕМ

Игровой процесс *Wild, Wild West* обещает порадовать в первую очередь знатоков и ценителей adventure-игр. Джеймс Т. Вест на пару с Артемиусом Гордоном будет искать различные предметы, совершать с ними самые разнообразные операции и в итоге использовать их при разгадывании головоломок. Разработчики утверждают, что окружение в игре гораздо более чувствительно к интеллектуальным способам решения проблем, нежели к применению грубой физической силы. Нам остается лишь надеяться, что логика в *Wild, Wild West* отличается от многих игр, в которых «если я сломаю вот эту веточку, то смогу позвонить по телефону на другом конце города».

Но, тем не менее, в проекте SouthPeak Interactive многое будет взято и от игр совершенно другого жанра — action. Представители фирмы обещают, что в *Wild, Wild West* периодически станут возникать ситуации, которые придется решать с позиции силы (т.е. кто не согласен — тому в глаза вилы). Планируется, что они органически впишутся в общий игровой процесс, ориентированный главным обра-



зом на любителей приключений. В этом откровенно признается продюсер игры Джим Симmons: «Вам будет гораздо проще играть в *Wild, Wild West*, если вы постараетесь использовать весь потенциал своего серого вещества, вместо того чтобы скакать по улицам и падать во все стороны из Кольта 45-го калибра. Почти всегда есть возможность уладить проблему мирно (прим.: и это он предлагает настоящим ковбоям?!). Вообще, вы можете рассматривать action-элементы игры, как большие головоломки...»

Разработчики планируют закончить работу над *Wild, Wild West* к концу осени — началу зимы сего года. Безусловно, у нее есть хороший потенциал, и даже если она не станет великим шедевром, то среди игр, посвященных тематике Дикого Запада, она будет номером один. «Мы уверены, что SouthPeak Interactive сможет создать игру, достойную нашего замечательного фильма,» — сказал глава Warner Bros. Дай Бог, чтобы он оказался прав.



SIMMARS

Платформа: PC
Жанр: симулятор/стратегия
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Maxis
Выход: весна 2000



K

Александр Щербаков

осмос, другие миры всегда притягивали к себе человека... Блин, это надо ж было так статью о компьютерной игре начать! Дожили. Ну да ладно. Короче, выходишь бывало ночью из своего железобетонного жилища, смотришь на небо и при достаточно хорошей погоде и ясном ночном небе видишь мириады звезд и близкие к Земле планеты (при наличии знания, где искать). Вот они, казалось бы, близко, рукой подать, а нет, даже к полету к ближайшему небесному телу — спутнику нашей планеты — готовиться приходится многие месяцы. Это только в полунаучной фантастике все просто, как квадратный корень из шестнадцати (у меня, правда, с математикой плохо, и я даже неважно представляю себе, что это вообще такое «корень», но это не есть важно): сел на кораблик, взлетел, вышел на орбиту и вперед, в гиперпространство. Вот так вот о дальних звездных системах мечтаем, самим же собаку в космос послать и то проблема.

Впрочем речь сейчас пойдет не о каких-то дальних системах, а о такой планете, как Марс. Науке неизвестно, есть там жизнь или нет, тем более, что последние ста граммов такая проблема для любого человека обычно и вовсе отпадает, но алая планета, наз-

ванная именем древнеримского бога войны, все же не перестает интересовать обитателей нашего голубого (не по ориентации, а по цвету) шарика. Пылевые бури скрывают от нас поверхность планеты, хотя это не мешает нашей науке с большой сте-

пенью вероятности предположить, что берроузовские четырехрукие зеленокожие варвары и тем более паукоголовые калданы по поверхности планеты не шастают. Значит, планетка-то никому не нужна, и ее даже можно как бы и колонизировать. Слухи же, что Марс — это, похоже, будущее нашей Земли, еще более подогревают любопытство. Да и вообще — есть кусок никому не нужной твердой поверхности неслабых размеров, так почему бы его не заселить. NASA вот уже планирует приземлиться (то есть, правильнее, «примарсисться») на поверхность красной планеты году эдак в 2015, чтобы окончательно разведать, насколько там уютно. Но ждать полтора десятка лет NASA лень, а посмотреть на осуществление своей космической программы по колонизации Марса охота сейчас. Как этого достичь? Народ крепко подумал, после чего решил послать сообщенцы небезызвестной компании Maxis с просьбой помочь несчастным визуализировать их



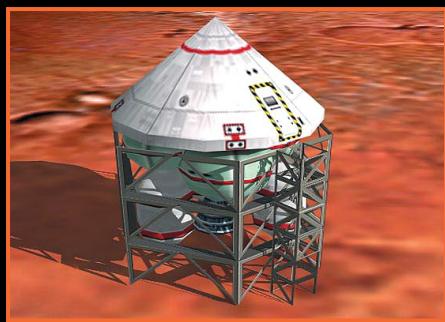


любимое детище. То, что предложила NASA, не совсем понравилось руководству компании, а потому Maxis с милой улыбкой отослали NASA на очень далеко, тем не менее согласившись на взаимное сотрудничество, хотя и немного другого рода. Maxis создает не просто отображение долгосрочных планов NASA на экранах мониторов, но разрабатывает игровой продукт, посвященный колонизации Марса, к тому же основанный не только сугубо на технической информации, предоставленной партнером, но в большей степени показывающий виденье будущего самих творцов нового суперпроекта. Так и родилась новая серия бесконечной эпопеи Simуляторов всего, чего только можно, получившая шокирующее поначалу название SimMars. Да и сама игра, а не только ее идея и название, довольно нео-

бычна, хотя в то же время можно сказать, что, несмотря на всю эту необычность, ничего сверхординарного или суперреволюционного в ней нет. И чем ближе знакомишься с проектом, тем больше в этом убеждаешься, хотя непонятное ощущение какого-то особенного своеобразия этих самых таинственных SimMars не пропадает. И все же сказать, «на что все это похоже», оказывается не такой сложной задачей. Скорее всего нас ждет нечто вроде своеобразной помеси SimCity (а вы что думали?) и Alpha Centauri (причем именно Alpha Centauri, а никак не Civilization).

Действие игры, как нетрудно было предугадать, начнется примерно через десять-пятнадцать лет, то есть согласно планам NASA по высадке первого человеческого десанта на поверхность Марса. Буквально тут же вы будете вовлечены в саму игру, потому как на совершенно неприспособленной к жизни планете вам предстоит не только построить свой дом, первую колонию, но и просто выжить. Поэтому каждой детали уделено пристальное внимание — от этого может зависеть драгоценная жизнь маленьких человечков, прыгающих и бегающих внутри монитора. Можно сказать, что в этом плане нашим глазам предстанет SimCity, но под гораздо большим увеличением. Мы сможем контролировать действия первых колонистов, различных управляемых ими транспортных и минералодобывающих средств, большинство из которых хотя и вымыслено, но вымысел основан на реальных набросках и чертежах заокеанских специалистов, занимающихся проблемой приспособления Марса под человеческие нужды с помощью механических средств. Это самое приспособление может выражаться в самых разнообразных вещах. Прежде всего это добыча минералов и изменение ландшафта. Без этого никак. Планета не дружелюбна, а потому сама вам ничего на блудечке преподносить не собирается. Разработчики уверяют, что, например, за добычей необходимых полезных ископаемых (хотя точно о марсианской почве пока ничего толком и неизвестно) и всевозможном ямокопании и изменениях поверхности планеты игрок проведет гораздо больше времени, чем за привычным строительством зданий и проведением необходимых коммуникаций. Дядя Вася каждые полчасика ничего колонистам (вроде гуманитарной помощи) забрасывать

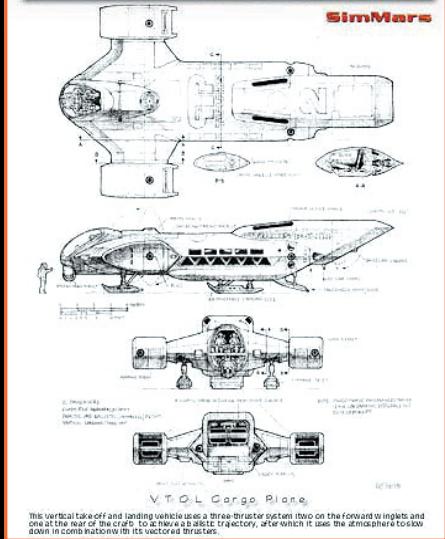
не будет, так что крутиться придется самим. Кстати, в вопросах выживаемости на Марсе пока остается много невыясненного, так как просто неизвестно, с чем там можно столкнуться, пробы же, к примеру, грунта прибудут только в 2006 году, а его-то Maxis ждать не собирается уж точно. Разве что только если компания не собирается попасть со своим проектом в книгу рекордов Гиннеса. И так как даже у NASA информации явно недостаточно, то разработчикам приходится вовсю фантазировать. Сейчас, по слухам, они думают, позволить ли на Марсе произрастать всевозможным растениям или же нет :). К счастью, большая часть сомнений должна разрешиться где-то в декабре, когда посланный на красную планету аппарат передаст первые сведения о поверхности планеты (хотя проб грунта, как уже говорилось, ждать придется долго). Там-то и должно выясниться, есть ли на четвертой планете Солнечной системы вода или жизнь в форме бактерий (или остатки этой жизни, как на Луне). Но Maxis в любом случае готова, при всем стремлении к реализму, сделать шаг в сторону фантастики (но непременно фантастики научной). Точнее даже сказать, что шаг этот она сделает наверняка, ведь продолжительность игры обещает быть достаточно большой. Вам предстоит не просто основать небольшое, но жизнеспособное поселение, но создать сеть городов, соединенных между собой. Без фантастики здесь не обойтись, так как предугадать, что произойдет с земными технологиями



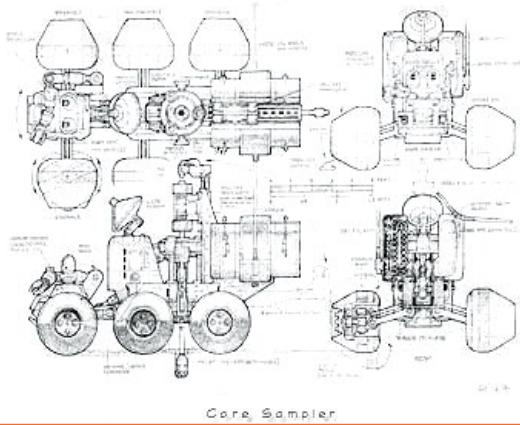
к концу XXI века, практически невозможно. Но сделать взгляд в будущее — не грех, и именно этим Maxis как раз и занимается, при этом следя советам NASA и последним научным разработкам. Ну а сам процесс колонизации просто даже визуально планируется сделать как можно более достоверным. Все движения астронавтов должны, по мнению разработчиков, соответствовать реальным движениям людей в скафандрах, машины должны передвигаться так, как им положено передвигаться по поверхности Марса, создавая просто-напросто завораживающее зрелище. Для этих целей, для более достоверного отображения происходящего Maxis использует специальную студию, принадлежащую Electronic Arts, в которой и создается анимация всех объектов в SimMars. Вероятно, должно получиться неплохо. Саму же игру в действии пока не показывают, но точно известно, что, в отличие от SimCity 3000 (и предыдущих SimCity, естественно), SimMars точно будет полностью трехмерной. Главное, чтобы движок не вызывал такого ужаса, как в ранней версии последней SimCity до мягкой просьбы Electronic Arts полностью переделать чудовище. Сейчас бы хоть постарались.

Ну а пока по большому счету говорить том, какой игра окажется к моменту своего выхода, слишком рано, потому как SimMars находится только лишь на начальных стадиях разработки, а Maxis показывает лишь скетчи, общие наброски и так далее. Общая концепция представляется достаточно интересной и в целом вполне свежей. Если разработчики доведут свой проект до ума и реализуют хотя бы часть задумок, то это будет здорово.

СН PREVIEW



SimMars



CHRONO CROSS



Платформа: PlayStation
Жанр: RPG
Издатель: Square
Разработчик: Square
Выход: Зима 1999

С

hrono Cross — такое название разработчики из Square решили присвоить не так давно объявленному продолжению одной из самых интересных и необычных ролевых игр всех времен SNES`овского Chrono Trigger`а.

Александр Щербаков

Chrono Trigger, без сомнения, можно считать одной из самых удачных RPG от Square. Прекрасная работа сценариста Юджи Хории и отличный дизайн персонажей, выполненный Акиром Ториямой, создателем суперпопулярного в Японии мультсериала Dragonball Z, а также еще целый ряд факторов сделали эту игру по-настоящему культовой (избитое словечко, однако) среди всех поклонников японских ролевых игр. Путешествия во времени, нелинейность сюжета, колоритность персонажей

— все это заставляло просиживать за игрой дни напролет. И, конечно, уже спустя совсем немного времени, народ начал требовать продолжения этой замечательной игрушки. Но появиться сиквелу суждено, вероятно, только сейчас. И самое печальное — сей факт совсем не вызывает никакой радости, потому как очень похоже, что Chrono Cross будет продолжением Chrono Trigger лишь номинально.

Над новой игрой работает лишь небольшая часть той команды, которая некогда создала Chrono Trigger: Юджи Хори и Акира Торияма в данный момент активно работают над седьмой частью Dragon Quest, и здесь можно только порадоваться за новую часть Enix`овского сериала, который, вероятно, так никогда и не появится на Западе. Большая же часть прежней команды разработчиков еще в пору существования нинтендовской шестнадцатибитки успела отделиться от Square и организовать новую команду Sting, успев-

шую почти сразу же создать чрезвычайно популярную в Стране Восходящего Солнца ролевушку Treasure Hunter G. Не так давно на свет появилась их новая игра — Evolution, внешне чудовищно сильно напоминающая Chrono Trigger и заслуживающая называться его сиквелом в большей степени, чем Chrono Cross. Так что же способна предложить нам Square, а точнее те люди, которые заменяют нынче прежний состав разработчиков великого «триггера»?

Они нам предлагают трехмерность. Внешне Chrono Cross теперь походит на некую помесь последних двух Final Fantasy и Legend of Mana. Это неплохо, но все-таки непривычно. Но это все мелочи, потому как нам нужно содержание. Да, детали сюжета пока не разглашаются, но на основе известных фактов выстроить первоначальное мнение вполне можно.

Точно известно, что в Chrono Cross нет путешествий во времени — их заменили путешествия в другие, параллельные миры, черт

знает сколько времени будоражащие умы писателей фантастов, да и не только их. Героев прежней игры не наблюдалось и, скорее всего, в дальнейшем также наблюдать не будет. Хотя одного из главных героев и зовут Glenn, что является настоящим именем одного из ключевых персонажей Chrono Trigger, незабываемого полиморфа Frog`а. Дизайн же главных действующих лиц определенно уступает ториямовскому.

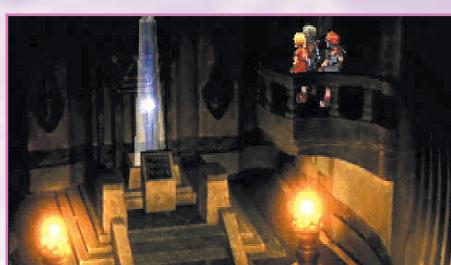
Основа боевой системы осталась прежней, то есть частично позаимствованной из Final Fantasy, но дополненной возможностями по комбинированию



ударов и магии. Но здесь также не обошлось без определенных изменений. Удары, наносимые противнику, теперь имеют три степени силы, как в Xenogears, к тому же добавилась линеека выносивости, а каждый из героев игры имеет свой показатель точности попаданий в цель. Такого количества нововведений, по началу кажущихся безобидными, вполне достаточно, чтобы серьезно изменить привычный Chrono Trigger`овский стиль сражений.

И что мы имеем? Похоже, что мы имеем обыкновенную, ничем, кроме сногшибательно красивой комбинации 2D/3D-рендеренной графики не примечательную, но довольно качественную Square`овскую ролевую игру, отдаленно напоминающую Chrono Trigger. Для того же, чтобы стать полноценным сиквелом к одной из самых популярных ролевых игр в истории, Chrono Cross потребуется нечто побольше. И если Square вместе с подновленной командой разработчиков оригинала смогут соединить воедино оригинальный дизайн, графику, боевую систему, да еще и предоставят на наш суд интересный сюжет, судьба сиквела не порождает никаких сомнений.

СИ PREVIEW



**ЛУЧШИЙ РОССИЙСКИЙ ВЕБСАЙТ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ ВИДЕОИГРАХ...**



...ОНЛАЙН



МИР ТЕНЕЙ ГЛАЗАМИ ACCLAIM



Платформа: PC, N64, PlayStation, Dreamcast

Жанр: 3D-action/adventure

Издатель: Acclaim

Разработчик: Iguana

Требования к компьютеру:

P-166, 32Mb RAM, 3D-акселератор, DirectX 6.1

Онлайн: <http://www.acclaimnation.com>

Альтернатива: Tomb Raider, Legacy of Kain: Soul Reaver



SHADOWMAN

K

Александр Щербаков

огда эдак годик назад Acclaim объявила о выходе «в ближайшее время» ряда игр по мотивам популярных американо-попкорновых «комиксов вроде как для взрослых», многие отнеслись к заявлению поднявшегося из руин и ныне процветающего издательства с опаской. Хотя нет, никаких опасений тут даже и не было — все прекрасно понимали, что Acclaim в очередной раз запряжет свою любимую команду разработчиков Iguana (или же дебильных Probe) и заставит их делать очередную красивенькую игрушечку, внутри представляющую собой обычновенный ноль, причем без палочки. Acclaim штампует Turok, и это известно каждому. Так или иначе, но изначально заявленные к выходу осенью 1998 года *ShadowMan* и *Bloodshot* задержались весьма надолго — первый появился только недавно, второй же не появился пока вообще.



Ну а раскрученный *Turok 2*, само собой, вышел намного раньше всех и сходу успел разочаровать большинство нормальных любителей шутеров от первого лица. Но вернемся к *ShadowMan*. Если с «турецким охотником» за номером два с самого начала было ясно абсолютно все, то *ShadowMan* из всей окружающей его компании выделялся довольно резко. «Человек-тень» (действительно, только для комиксов могли придумать такой избитое и убогое название) казался чем-то вроде «темной лошадки». Игра производила, как это ни странно, очень даже приятное впечатление, и человеку невольно приходилось ловить себя на мысли, что, возможно, из этого всего что-то путное да получится. Таинственность же проекта заключалась в основном в том, что разработчики в любой момент могут все подряд попортить и выпустить сами-знаете-что, но без индейца и динозавров. Короче, чего ожидать от *ShadowMan*, прямо даже и не знали.

Когда игра, наконец, появилась на прилавках, особого воодушевления она уже давно не вызывала, а потому, например, такой НЕлюбитель Acclaim, как я, отнеслся к новому ее произведению соответственно — как к очередному безынтересному средству выкачки денег из покупателей, изобретенному добрыми ребятами из нашей расчудесной компании. И если бы мне так и не довелось поиграть в *ShadowMan*, то я, вероятно, так и остался бы при своем (и это грустно признавать) ошибочном мнении. Похоже, что на сей раз Acclaim со

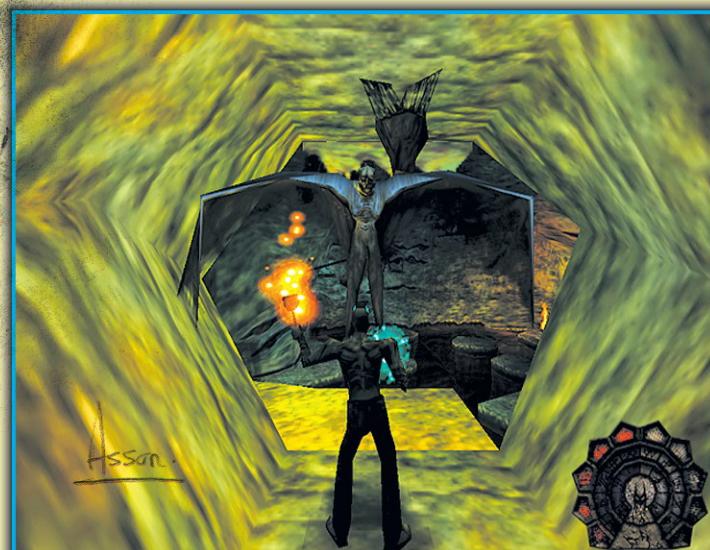
товарищи удосужились сделать очень хорошую игру. Не иначе как руки в конце концов выросли из того места, из которого они должны по идеи расти.

С самого начала разработчики готовили нас к тому, что *ShadowMan* будет очень красиво графически. Мы, конечно, ниче-

обычно весь свой бизнес и строят, но в данном случае, казалось, нас ожидает что-то все-таки не совсем обычное. И действительно, даже для Acclaim'овской игры *ShadowMan* очень хорош. «Мягкие» текстуры, которыми пресс-релизы прокружили нам все уши, на самом деле оказались штукой довольно интересной и, поверьте, нужной. Во многом этому игра и обязана своей невероятной красотой. Причем красотой мрачной. Все действующие лица игры выглядят потрясающе. По крайней мере, взглянув на них, замечаешь что все части тела действительно являются частями тела, а не держащимися на шарнирах посторонними объектами, рискующими в самый ответственный момент отсоединиться от персонажа и убежать в неизвестном направлении, да так, что никто и не заметит. Конечно же, не обошлось и без некоторых дефектов.

Иногда очень заметно, что моделям героев игры не хватает полигонов, в результате чего из плеч ощущается торчат углы, немного портящие внешний вид нашего «мягкотекстурированного» товарища. Впрочем в процессе игры на это закрываешь глаза, а лишь наблюдаешь за прекрасными плавными движениями *ShadowMan* а и его друзей-врагов, за разевающейся на ветру одеждой, за прекрасно смоделированными чертами лица и мимикой Джонти, привратника мира мертвых, и проч. и проч. Окружающий же нас мир также чрезвычайно красив в своей темной, гнетущей мрачности, потому как *ShadowMan* — это прежде всего игра-триллер. Тут нет глупостей *Resident Evil* а с резко выпрыгивающими монстрами, тем самым якобы пугающими игрока (хотя это ни в коем случае не наезд на «рэзидента»). В *ShadowMan* на нас давит абсолютно все: и общее графическое оформление игры, и отлично подобранные звуки — стенания загубленных душ, пульсирующие сердца и прочие радости, и темный,

го другого от Iguana и Acclaim не ждали, так как на визуальной привлекательности своих продуктов они





неожиданно изобретательный и запутанный для игры по комиксу сюжет.

Последний, кстати, играет очень важную роль в игре, не в пример большинству «простых» 3D-action'ов. И вообще, довольно сложно было ждать от продукта, созданного на основе дурацких американских книжек с картинками, такой сюжетной замороченности и громоздкости, не свойственной, к тому же, избранному разработчиками игровому жанру. На протяжении всех ваших приключений по пути будут попадаться различные книги, записи, досье, содержащие в себе предостаточно текстовой информации, которую стоит перечитать, дабы полностью углубиться в игровой процесс. Но перечитыванием всякой всячины сюжет отнюдь не ограничивается. То и дело вы будете становиться свидетелями диалогов между персонажами, из которых вам станет известно дальнейшее развитие истории. Вкратце же завязка **ShadowMan** такова.

Существует на свете, значит, два мира: мир живых, где люди днём напролёт смотрят мексикано-бразильские сериалы, не прерываясь даже на сон и приёмы пищи, и мир мертвых — Deadside, служащий чем-то вроде «зала ожидания» для душ покойников, ожидающих, вроде как, окончательной отправки в ад или рай. Там телевизоров нет, а потому мертвцы не смотрят аргентинско-урuguайские сериалы, от чего безумно страдают. А еще есть такой человек (скоро, не совсем человек), который с наступлением темноты может свободно перемещаться из одного мира в другой. Таким полезным свойством обладает некто Майкл ЛеРу (Michael LeRoi), более известный под партийной кличкой **ShadowMan**. До такой жизни (точнее — смерти, ведь Майк скорее мертв, чем жив) этот уважаемый в загробном мире господин, лорд мира мертвых, докатился следующим образом.

Майк ЛеРу всегда был человеком необычным, можно сказать, немного психически больным, стремящимся к приобретению темной силы, для чего он зачастую промышлял грязными колдовскими ритуалами, нередко тре-

бующими человеческих жертв. Ни чёта у него не получалось, силу он обрести не мог, а потому решил пожертвовать сам собой. В этот ответственный момент к нему пришел некто из мира мертвых и предложил ему, надев магическую маску, стать **ShadowMan**ом, путешественником между мирами, хранителем этих двух реальностей и собирателем душ. Для обретения всего этому Майклу надо было перейти на Deadside, что возможно только после кончини. Не долго думая, наш наивный герой соглашается (тем более, что за подобным занятием его и застиг таинственный пришелец) и с радостным воллем, в надежде воссоединиться с подобными ему «непонятными» личностями, вонзает в себя нож, после чего вроде как умирает. Нашего «непонятного» психа, как ни странно, не обманули, и в загробном мире он становится великим и могучим, страшным и ужасным «бессмертным воином будущего» (последние три слова — цитата из вступительного ролика).

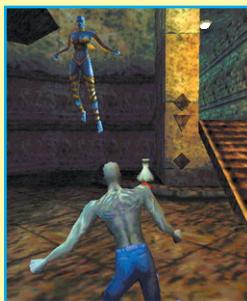
Скажете банально? Ну я, вообще-то, тоже так сначала сказал. Но все оказалось совсем не так просто, как обычно бывает у Acclaim. Это всего лишь часть предыстории, сама же игра посвящена борьбе **ShadowMan**а с силами зла (хотя он, надо заметить, и сам мужик не особо добрый), грядущим Апокалипсисом и прочей мистической чушью. Ему жизненно необходимо найти и подпитать себя Темными Душами (Dark Souls), валяющимися на уровнях игры в контейнерах, напоминающими собой громадные пульсирующие сердца. Впрочем, это, по-моему, сердца и есть. А вообще, на самом деле, они по совместительству являются ключами к дверям между уровнями. Но это еще не все.

ShadowMan у противостоят злобные маньяки из мира мертвых в количестве пяти, прославившиеся в бытность свою простыми смертными жутками изувечиваниями. Среди них, кстати, есть и некто Джек Потрошитель. Вот эти душевные ребята быстренько набрали себе приспешников и теперь пытаются показать всем, кому только можно, почем нынче фунт изюму. И это лишь небольшая и не самая содержательная часть всей сюжетной линии. В полном же объеме с ней вы ознакомитесь по ходу игры. Именно тогда вы узнаете о древних пророчествах, выдуманных создателями комиксов и разработчиками из Iguana, пролистаете досье каждого из маньяков-противников, исследуете приложения, вроде гадальных карт, иллюстрирующих уже упомянутые маразматические предзнаменования, и все в таком духе. Но не исключено все же, что на все это у вас не хватит времени. Ведь в игру настолько интересно просто играть, не разбираясь даже в таком запутанном и подробно расписанном сюжете, что зачастую даже и не хочется листать все записи, попадающие вам на протяжении проводимых за монитором часов.

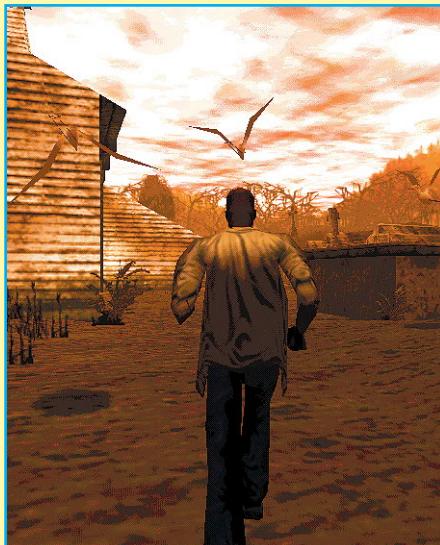
ShadowMan захватывает своей мрачностью, своей удушающей атмосферой... Кстати, о мрачности. Большая часть игры проходит в сумерках, а потому, проходя очередной уровень, нередко хочется сказать, что, мол, здесь темно, как у негра в самиздате-где. Приходится усиленно крутить ручку (кнопку) яркости монитора. А заодно и контрастности. Без этого, зачастую, не видно ни зги.

В общем и целом, игра напоминает, извините, *Tomb Raider*. Или недавний PlayStation'овский *Legacy of Kain: Soul Reaver*. Общий принцип игрового процесса тум-райдеровский, но вся обстановка совершенно другая, да и играть намного интереснее. С *Soul Reaver* же **ShadowMan** роднит атмосферность и мистика. Хотите верьте, хотите нет, а в этот Acclaim'овский продукт играть ИНТЕРЕСНО. Не *Turok*, понимаешь. Дизайн уровней достаточно продуман, а порой даже и поражает интересными, довольно оригинальными находками разработчиков. Не подкачало и управление. Удобнее всего играть с клавиатуры, но любители мыши могут пользоваться и грызуном, хотя это и не «квака» какая-нибудь, и тут крутить ею во все стороны совершенно не нужно. Любопытно построена система «работы» с оружием. Вы управляете двумя независимо друг от друга обозначенными руками, в одной из которых, например, может находиться пистолет, а вторая останется не занятой, что позволит висеть на канате, проходящем над пропастью. Если же



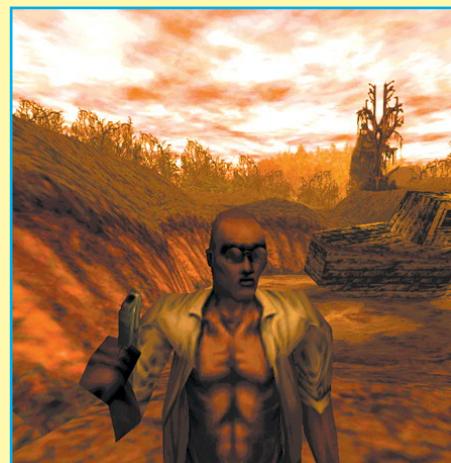


вы захотите по нему бодренько ползть — будьте добры освободите обе руки и лазьте на здоровье. Для точного же прицеливания имеется нечто вроде «снайперского» режима, по умолчанию активизируемого Shift'ом. Таким образом очень удобно, стоя на пригорке, отстрели-



людать за смертью монстриков, разлетающихся на кровавые ошметки, оставляя после себя жизненную энергию, способную восполнить ваши силы!

Вот теперь смотрю я на все только что написанное и поражаюсь. Ну никогда я не думал, что начну хвалить

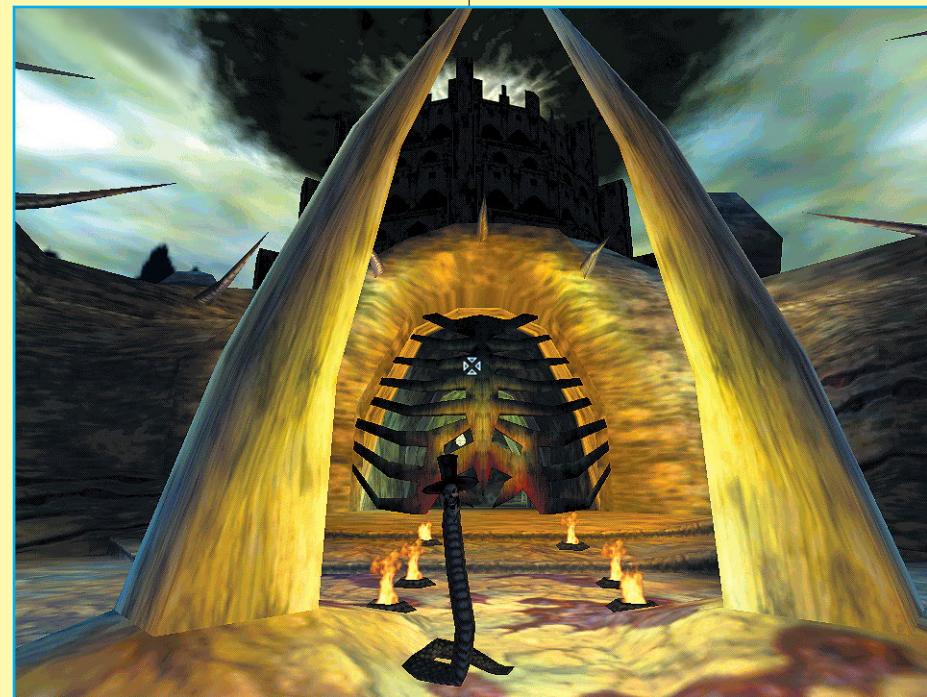


Acclaim'овские игры. Да, мне когда-то нравился ее (и «Игуановский», естественно) NBA Jam, но все остальное преимущественно было приятной на вид дрянью (хотя, может, я и чрезмерно строг). Сейчас же, оказывается, все меняется, даже такое чудо в перьях, как ненаглядная Acclaim, чьи разработчики (а прежде всего, как обычно, Iguana) в конце-то концов сумели родить не просто красивый продукт, что они неплохо умеют, да и не просто красивую игру с приличным содержанием, а просто отличный продукт, способный понравиться, наверное, всем. Не смотрите на логотипы компаний на коробке с игрой и забудьте о Turok, и тогда вы поймете — ShadowMan еще лучше, чем вы себе представляете, опираясь на сказанное в этой статье.

CM REVIEW



ваться бродящими внизу монстрами. Они, правда, скоты, хоть и туповаты, но на выстрелы ответить запросто могут, отчего становится даже интереснее. А уж как приятно наб-



ДОСТОИНСТВА
ShadowMan — это прежде всего мрачная атмосфера, усердно нагнетаемая буквально всеми составляющими игры. Тут и звуки, и прекрасная графика, и неожиданно сильный и даже запутанный сюжет, чего, казалось, нельзя было ожидать от игрового продукта, сделанного по популярным американским комиксам.

НЕДОСТАТКИ

Несмотря на то, что игра очень хороша, ее нельзя признать выдающейся или особенно оригинальной.

РЕЗЮМЕ

Чрезвычайно большое время загрузок, а также разные мелочи, которые все же действительно незначительны и не портят общего впечатления. Acclaim и ее разработчики наконец-то научились делать отличные игры.

8.0

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

DISCWORLD NOIR

Платформа: PC
Жанр: Adventure
Издатель: GT Interactive
Разработчик:
 Perfect Entertainment
Требование к компьютеру:
 Pentium 166, 32mb RAM, 4x CD-ROM
Онлайн: www.gtinteractive.com
Альтернатива:
 Under the Killing Moon



Петр Давыдов

Только мутно-желтая луна освещала скользкую от постоянного дождя поверхность планеты Диск. Вот уже долгие месяцы на словно проклятую кем-то землю проливались огромные потоки воды, погружая мир в водяной хаос. Климат менялся, принося с собой не только стихийные бедствия, но и ощущение надвигающегося вселенского зла. Неуютно подобной ночью оказаться на холодной темной улице, особенно если это улица одного из окончательно позабытого богом городишк, Энк-Морпорка, именуемого местными жителями не иначе как «сточной канавой». Расположившийся на берегах мутной реки Энк город как бы сложился из двух отдельных районов, соединенных большими мостами. Вид, открывавшийся с любого из них, внушал ужас и мысль о тщетности человеческого бытия даже человеку с крепкими нервами. Что уж говорить о слабых обитателях Энк-Морпорка... Не удивительно, что ежедневно в хронике происшествий проскальзывало несколько сообщений о самоубийствах: отчаявшиеся горожане находили последнее пристанище в темных водах Энка.

В одну из таких туманных холодных ночей в дверь частного детектива Льютона постучались. Вошедшая женщина предложила не сложное и малоинтересное на первый взгляд дело — найти пропавшего любовника, посулив на удивление крупный гонорар. Окруженный возможностью легкого обогащения и недвусмысленными намеками привлекательной дамы, Льютон с азартом взялся за расследование. Но, как это обычно бывает, дело приняло совсем неожиданный трагичный оборот. Потянувшись за этим цепь таинственных убийств, свидетелем или подозреваемым в которых стал сам Льютон, превратили его из средней руки частного детекти-

ва, ведущего небольшое расследование, в мессию, призванного спасти мир Диска от восставшего из небытия зла.



НЕЗНАКОМЫЙ DISCWORLD

Это уже третий по счету хроники Диска. И, надо заметить, разительно отличающиеся мрачной брутальностью от своих более легкомысленных предшественников. В свое время многих повеселили первые две компьютерные истории о жителях мира Диск, созданных по мотивам фэнтези Терри Притчера. Герой второго «Discworld», как помнится, гонялся в своем фирменном колпаке за пропавшей смертью, дабы восстановить на родной планете порядок смены поколений. Эти игры явно были предназначены веселить честной народ. Правда, чисто английский юмор был понятен далеко не всем, но впечатление по прохождению оставалось все же такое, что приключение забавное. В третьей части увлекательные игры со смертью доведены до абсурда: герои мрут как мухи, причем у каждого — своя изощренная смерть. Кого подвесили кверху ногами и выкололи глаза, кого утопили в бочке с вином, кого протащили по мостовой — при этом каждое убийство совершено по мотивам одной из Великих трагедий полуబесумного гнома-драматурга. В общем, все в лучших традициях триллеров про безжалостного маньяка-убийцу. Хотя если попытаться сочинить анонс игры, после перечисления выше приведенных прелестей, в самом низу афиши можно приписать мелким шрифтом: «прозвучит юмор». Что же предлагают нам авторы игры интересного, кроме сцен безудержного садизма?

Убийства, на самом деле, являются только поворотными пунктами сюжета. Между ними происходят события, погружающие героя в дела минувших дней, заставляющие окунуться в историю Диска, основанную на различных легендах и мифах. За долгие столетия на планете успела развиться и пустить корни некая Темная секта. Ее многочисленная братия поклоняется духам разрушения и зла, их цель — выпустить на свободу бога ужаса Найлоназатепа и тем ввергнуть планету в первоздан-



ный хаос. Как водится, процедура вызова духа Найлонатепа требует жертв, принесенных согласно древней схеме — должно быть совершено строго восемь убийств в строго определенных местах Энк-Морпорка. Ни о чем не подозревающий Льютон, найдя мертвым разыскиваемого по своему делу человека, оказывается втянутым в два параллельных потока событий: таинственные ритуальные убийства и охота за древними драгоценными реликвиями. Постоянно всплывающие связи между ними наводят Льютона на мрачные размышления...

Но связи связями, как говорится, не надо и совесть иметь или хотя бы воздержаться от раскрытия всех перипетий сюжета. Хотя, чтобы окончательно заинтриговать желающих, можно добавить, что главного героя убивают еще в заставке игры. Вот так. Как вы думаете, в кого он превращается после смерти?

ОБИТАТЕЛИ ДИСКА

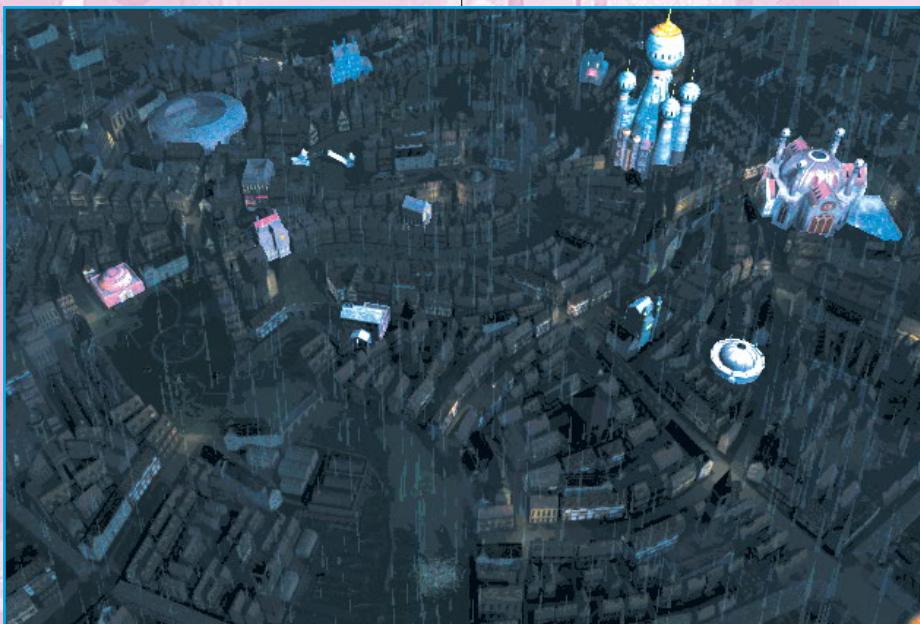
Конечно, никакой Америки не открыть, если сказать, что, кроме сюжета адвентчуры, игрока несомненно привлекает его атмосфера. В Discworld Noir нас преследует мрачная обстановка наивысшей опасности. Но временами, как бальзам на раны, звучит негромкая джазовая мелодия, навевая приятные воспоминания о Манни Калавера и его «пересадочной станции» по дороге к вечному покою. Но эти воспоминания, как вспышки света во мраке ночи, появляются,



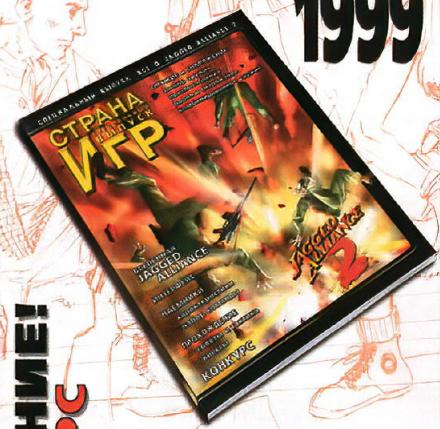
лишь когда наш герой ненароком заглянет в любимое кафе и встретит там первую любовь или окунется в размышления на отвлеченные темы. Чаще приходит на ум сравнение с небезызвестной серией о Тексе Мерфи — детективе в стиле нуар. Правда, черно-белого кино, к которому обязывает стиль, в Discworld не получилось, но, в целом, Льютон кажется игрушечным Тексом, смоделированным в 3D Max. Та же широкополая шляпа и плащ, та же несчастная любовь и расследование с леденящими душу убийствами.

Кроме незадачливого детектива, в игре есть большое количество других персонажей, как реально присутствующих, так и лишь упоминающихся в разговорах. Но при этом герой-невидимки умудряются оказывать роковое воздействие на происходящее. Здесь налицо все стандартные обитатели фэнтези — каменные тролли, гномы, карлики, мутанты-полуэльфы, а также пластилиновые бессловесные существа големы и обитатели крыш горгульи. К тому же любой житель города может пополнить ряды оборотней, заразившись ликонтропией.

Персонажи, все как один, трехмерные. Малоподвижные, правда, зато весьма разговорчивые. Порой какой-нибудь диалог настолько затягивается, что под конец уже и не помнишь, а в чем, собственно, было дело. Но, возможно, это один из хитрых приемов авто-

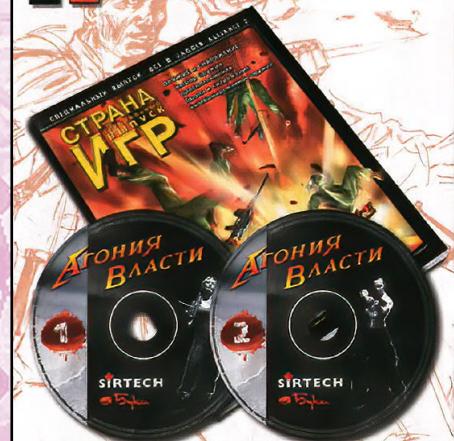


ВНИМАНИЕ! В ПРОДАЖЕ С ИЮЛЯ 1999



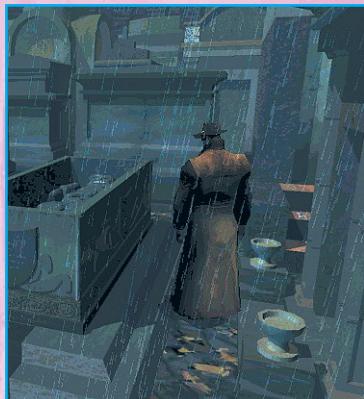
ВНИМАНИЕ! КОНКУРС

ВПЕРВЫЕ!
часть тиража
спецвыпуска
будет укомплектована
полной версией игры
на 2 CD-ROM



JAGGED ALLIANCE 2 — культовая игра для фанатов пошаговых стратегий

Специальный выпуск «Страны ИГР»,
полностью посвященный JAGGED ALLIANCE 2



ров, нацеленный на то, чтобы все еще больше запутать.

Что до графики, то она, если можно так выразиться, стоит на страже атмосферы. Все выдержано в единых мрачных тонах, вечно идет дождь или стелется туман. Жаль только, что окружение двумерное, и передвижение по экрану происходит в строго определенных направлениях по щелочку мыши, так что достоинства вашего ускорителя, если таковой имеется, останутся без

ДОСТОИНСТВА

Приятная графика, интересный игровой мир.

НЕДОСТАТКИ

Затянутость ряда диалогов, присутствие плоских шуток.

R	E	Z	Ю	M	E
Добротный квест, стоит сыграть.	8.0	1.5	1.5	1.5	1.5
VIDEO	SOUND	INTERFACE	GAMEPLAY	ORIGINALITY	ADDITIONS

внимания. Хотя если оценивать графику в целом, то твердую четверку с плюсом поставить можно.

МЫСЛИ ИЗ БЛОКНОТА

Интерфейс игры обладает целым рядом неожиданных самобытных особенностей. О некоторых из них, правда, узнаешь дойдя чуть ли ни до конца игры, но кто же не любит сюрпризов? На первый взгляд, все просто и привычно: мешок с инвентарем пополняется желанным предметом по двойному щелчку мыши. Никаких лишних слов или изменений форм курсоров при поднесении к предмету нет. Можно взять — бери, нельзя — тебе об этом сообщат. Интерес представляет основное оружие героя — его блокнот. В нем находятся систематизированные записи по расследованию. Пролистывая блокнот и выбирая интересующую тему, можно завязать беседу с любым говорящим персонажем. Но при этом никаких подсказок о том, с кем и о чем нужно говорить. Вытянуть что-нибудь из подозреваемого можно если только правильно спланировать допрос, либо спросив по всей тысяче тем из блокнота. Если дознание прошло успешно, то на карте города, до того погруженней во мрак, появится еще одно место, куда стоит наведаться. Но это еще не все. Оказывается, строчки из блокнота (по сути своей, это мысли) можно применять, к тому же, на различные предметы и

получать сногшибательный результат. Например, в конец застопорившись и не имея возможности продолжать расследование силами интерфейса, можно применить строчку из блокнота на предмет, в результате чего на Льютона слизойдет, наконец, озарение, и дальше игра пойдет как по маслу.

Что и говорить, не до конца продуманная логика действий — бич большинства приключенческих игр. Вот и в Discworld частенько приходится действовать методом научного тыка. Но дело тут не только в логике, сколько в отсутствующей динамике развития событий. За длинными утомительными разговорами пропадает желание к активным действиям, и, в конце концов, уже не кажешься себя спасителем мира, и ничего не подстегивает к наискорейшему продвижению вперед. Хотя, быть может,тише едешь — дальше будешь?

В ДОБРЫЙ ПУТЬ

Добрела до конца игры, все-таки понимаешь, что время потрачено. Но не зря. Игра с привлекательным вступлением, чуть ни пошедшая ко дну в середине, все-таки выплывает на поверхность. В целом, Discworld Noir очень неплохо. И прежде всего своим самобытным, отнюдь не простым миром. В котором, кстати сказать, как в кривом зеркале, отражается наш собственный.

CM REVIEW





По ошибке? Конечно, нет!
Награждают сердцами птиц,
Тех, кто знает дорогу наверх,
И стремится броситься вниз.

К. Кинчев

SKYDIVE!



Полет над островами

Платформа: PC

Жанр:

симулятор прыжков с парашютом

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Gonzo Games

Требование к компьютеру:

P-200, 32 Mb RAM, Windows 9x

Онлайн: <http://www.ea.com>

M

Вячеслав Назаров



Переверни
перевернутый
крест...

ногое можно найти в компьютерных играх. Среди них встречаются зубодробительные представители жанра action, симуляторы строительства великих империй, заставляющие задуматься о смысле бытия, спортивные игры, дающие возможность почувствовать себя великим чемпионом. Да мало ли что могут предложить компьютерные магнаты гражданам предпенсионного возраста, жаждущим виртуальных приключений. Любителям испытывать адреналиновые бури в своих тельцах давно уже представлен целый ряд экстремальных видов спорта, в которых они могут совершенствоваться, не вылезая из удобного кресла и продолжая облучаться перед живительными мониторами. Компьютерные игры воспитали уже не одно поколение замечательных гонщиков; число многократных чемпионов мира по стрельбе, в том числе и сигарет, зашкаливает за все разумные пределы. Но несмотря на всю тягу играющей общественности к острым ощущениям, один из самых рискованных и в то же время удивительно прекрасных представителей братства экстрема по имени «парашютизм» был несправедливо обойден вниманием виртуальных спортсменов. Теперь, благодаря стараниям Gonzo Games и поддержке такого монстра игровой индустрии, как Electronic Arts, об этом можно забыть, как о досадном недоразумении. Ведь совсем недавно свет увидела игра *Skydive!*, которая и посвящена парашютизму или скайдайвингу, как его называют в странах загнивающего капитализма.

АДРЕНАЛИНОВОЕ БЕЗУМИЕ

Честно признаюсь, что еще когда я впервые услышал о готовящейся игре, меня начали терзать смутные сомнения, которые, к сожалению, подтвердились, но об этом чуть ниже. Для подозрительного отношения к *Skydive!* были веские причины. Открою тайну золотого ключика и скажу, что ваш покорный слуга знает радость свободного падения. Точнее, он ее знал всего несколько раз, но и одного раза хватило бы для того, чтобы навсегда понять все волшебство подъема под облака и радостного сигания оттуда без страховочной лонжки. Когда тебе в лицо бьет ветер, чья

Мимо денег



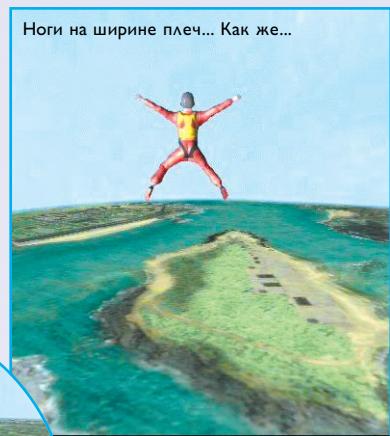
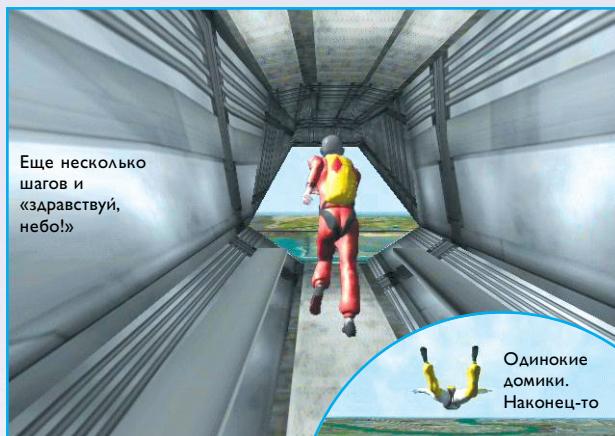
Парит наш орел...



Правее, правее забирай!



Чудесная карта. Но мы все же не висим на месте. Мы падаем! Земля приближается... И карта остается картой... Почти плоской, почти безжизненной. Реки становятся шире, поля из больших пятен превращаются в скопище маленьких клочков. Но где рельеф? Где дома, заборы, столбы? Наконец, где деревья, с которых так весело снимать парашют. Дай ответ, Gonzo Games! Не дает ответа. Лишь изредка попадается вам на глаза заброшенный замок, да еще какое-нибудь ветхое строение. В целом поверхность земли в *Skydive!* абсолютно плоская. И только небольшие выпуклости да впуклости скрашивают этот



пейзаж. А если вы ухитрите еще и приземлиться, что в общем-то сделать несложно, то разочарованию не будет предела — под ногами окажется лишь пятнистая плоскость, вызывающая естественное желание написать петицию в Комитет по защите игроков от жестокого обращения разработчиков. Совсем других слов заслуживает небо в игре, над которым дизайнеры Gonzo Games потрудились на славу. Оно настолько красиво, что с него совершенно не хочется падать. Но приходится...

СТРЕЙФ ВЛЕВО, СТРЕЙФ ВПРАВО — ВОЗДУШНЫЙ ВАЛЬС

Падение в *Skydive!* — вещь наиглавнейшая. А свободно падать надо очень аккуратно, чувствуя воздушные потоки, полностью контролируя свое парашютистское тельце. Чтобы это было проще осуществлять, разработчики сделали игру с видом от третьего лица. Впрочем я с труда представляю себе другой вариант. Модель парашютиста, который может быть обоих полов (разумеется, не одновременно), выполнена очень хорошо. Кроме того, движения, выполняемые им, анимированы также замечательно. Похоже на то, что и здесь не обошлось без технологии motion capture. В итоге скайдайвер может вытворять в воздухе самые разнообразные выкрутасы.



ДОСТОИНСТВА

Оригинальная идея. Разнообразные районы прыжков и варианты соревнований.

НЕДОСТАТКИ

Практическое отсутствие динамики. Несколько неудобное управление. Бедное графическое оформление земной тверди.

РЕЗЮМЕ

Одна из самых оригинальных спортивных игр на сегодняшний день. Реализация же идеи заставляет желать много лучшего.

7.0

1	VIDEO
1.5	SOUND
1	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



их число входят кувырки, сальто, множество фигур высшего пилотажа, которые большинство игроков видело лишь на голубых экранах. Все выглядят очень мило, за исключением того, что все происходит в свободном падении, совершенно не ощущаемом в игре. Тело несетя к земле, а динамизм стремится к нулю. Парадокс, но так оно и есть.

А Я ЕЩЕ ВОТ ТАК УМЕЮ!

Skydive! является не простым симулятором вываливания из самолета и последующим кувырканием в воздухе. В игре все строится на соревновательной основе. Существуют три вида состязаний, о которых мы расскажем чуть подробнее.

Прыжки на точность приземления являются первым этапом соревнований. Их смысл заключается в том, что на земле нарисованы различные геометрические фигуры (преимущественно кружки). Парашютистам необходимо как можно быстрее и как можно точнее свалиться в центр



тр круга, не забыв раскрыть при этом парашют. Кстати, в игре герои-прыгуны не были снабжены разработчиками приборами, автоматически раскрывающими парашют на безопасной высоте.

Поэтому данным вопросом придется заниматься самим скайдайверам. Следует отметить, что 400 футов яв-

ляются последним пунктом, до которого можно раскрыть спасительный лоскуток. Если же этого не сделать, то от отважного игрока останется лишь темное пятно на поле радостной расцветки.

Следующим этапом является воздушный сплал. Крутясь и вертесь, как волчок, парашютист должен пролететь сквозь разноцветные кольца, висящие в воздухе. В зависимости от их размеров и местоположения в воздухе, отважным спортсменам засчитываются очки, которые впоследствии и определяют их рейтинг в обществе свободного падения.

Последней возможностью проявить себя в *Skydive!* стало собственно само свободное падение, во время которого прыгуны должны показать все, на что они способны. Иначе эти соревнования можно назвать воздушной акробатикой. Жюри на земле будет оценивать сложность и количество акробатических трюков в отведенное до раскрытия парашюта время.

Для того чтобы спортсменам не было слишком скучно падать в одном и том же месте, в игре существуют 25 зон выброски, в число которых вошли арктическое море, калифорнийские пляжи, Стоунхедж, Сеул и даже Москва. Все изображения «карт» (другим словом назвать эти территории язык не поворачивается) весьма отличаются друг от друга, однако узнать родные места в игре не представляется возможным.

Подводя итог *Skydive!*, стоит похвалить разработчиков за оригинальную идею, которая, к сожалению, получила не самое лучшее воплощение. Но, возможно, мы и увидим когда-нибудь стоящие игры, посвященные парашютизму. Лет через -дцать, когда повсеместно войдут в моду глобальные системы виртуальной реальности. А пока собирайтесь и бегом в ближайший аэроклуб — падать по-настоящему.

СИ REVIEW



С 30 АВГУСТА
В ПРОДАЖЕ **2-й НОМЕР**
ЕЖЕМЕСЯЧНОЙ
ГАЗЕТЫ
СТРАНА РС ИГР



32 страницы формата **А3**
только о компьютерных играх
полноцветная печать

окончание, начало в номере 15(48)

ПРОХОЖДЕНИЕ KINGPIN

Леонид Акиндин

По вашему выходу из лифта вы столкнетесь с парочкой вооруженных шотганами охранников. За неимением автомата для победы над ними вам вновь придется прибегнуть к военной хитрости. Быстро бегите под их матом и выстрелами к вертикальной лестнице 1, лезьте по ней наверх и отбегайте от края. Теперь осмотрите себя. Если вы все еще живы — мои поздравления: у вас есть около пяти секунд, чтобы повернуться к краю лестницы лицом и наставить на нее дуло вашего шотгана. Завидев голову поднимающегося по лестнице мужика, не спешите нервно жать на курок; в данной ситуации выстрел желательно производить в самый момент соприкосновения ног этого человека с поверхностью пола, не раньше и не позже. Дело здесь в своеобразном «реализме» игры. В KingPin поднимающегося по лестнице человека сбить выстрелом из шотгана невозможно. Тем более невозможно сбросить с обрыва человека, уже на него по лестнице влезшего и на поверхности пола своими ногами утвердившегося. Даже в соблазнительный момент «перемахивания» через край, когда влезающий по вертикальной лестнице человек имеет единственную точку опоры одной рукой о воздух, он не будет сброшен вниз вашим выстрелом. Для чего вам необходимо именно сбросить врага, а не просто в него выстрелить? Да для того, чтобы не быть подстрелену самому! Если вы шмыгнули в поднимающегося по лестнице врага, то гарантировано получите от него, когда он через полсекунды окажется, наконец, наверху, ответный выстрел, а затем, скорее всего, и еще один. Даже если перед этим вы имели 100% здоровья (что очень сомнительно), после двух произведенных почти в упор выстрелов из шотгана ваши шансы выжить близки к нулю. Приблизительно то же имеет место и при слишком поздно произведенном первом выстреле: в любом случае, если противник не сброшен вами вниз, он будет в вас стрелять. А вот если вы научитесь уверенно спускать нахала с лестницы, то убьете на протяжении игры этим способом немало людей, не потеряв при этом ни одного процента здоровья 2. Выстрел в момент приземления — секрет вашего мастерства! Была бы только лестница... В плоских ящиках наверху — амуниция для огнемета, в застекленной комнатке под вами — патроны и здоровье. По следую-



щей вертикальной лестнице лезьте, не раздумывая, и сразу бегите дальше. Поднявшись по паре ступенек мимо очередной дозы здоровья и патронов, сломайте закрывающий вентиляционную решетку ящик 3 и вылезайте на крышу. Перепрыгните теперь с нее на другую крышу 4, найдите там трещину и, сломав в этом месте стену, возьмите огнемет с амуницией. Сам по себе огнемет оружие слабое и неудобное. Я рекомендую использовать его только и исключительно в комбинации с чем-либо еще, лучше всего с шотганом. Делать это следует приблизительно так. Вы стоите с огнеметом наизголовку сбоку от двери. Вскоре из этой двери выбегает человек и немедленно окутывается вами облаком пламени. Теперь, пользуясь тем, что в состоянии горения враг совершенно беспомощен (т.е. не может стрелять) 5, вы непропорционально меняете оружие и прикачиваете беднягу парой порций картечии. Из всех возможных данный способ использования огнемета представляется мне наиболее эффективным. Аккуратно спрыгивайте во двор, отрабатывайте на находящихся там людях описанный выше прием с новым оружием, после чего идите в те ворота, что находятся ближе всего к тому месту, где вы нашли огнемет (вторые ворота ведут туда, где вы уже побывали; там ходит один недобитый вами владелец шотгана). За воротами вас ждет еще одна возможность потренироваться с новым оружием (на ящиках здесь лежит здоровье). Идите по лестнице на второй этаж. Прежде чем повернуть направо, в проход 6, наведайтесь в кабинет, находящийся за дверью слева. Не забывайте разбивать плоские ящики! Спустившись по лестнице во двор, ищите другую лестни-

цу и поднимайтесь по ней. Находящегося на решетке над вами человека можно поджарить из огнемета прямо сквозь эту самую решетку. В плоских ящиках под лестницей — портфели со здоровьем. Поднявшись по этой лестнице и пройдя через пару дверей, вы окажетесь в комнате с двумя злыми мужиками, решеткой под током и находящимися за ней сейфом. Используя двери и огнемет, очистите помещение от посторонних, после чего возьмите со стола ключ 7. Спускаясь давеча по лестнице во двор, вы прошли мимо одной двери 8. Идите в нее, поднимайтесь по вертикальной лестнице, затем двигайтесь вперед, не забывая собирать по пути амуницию и здоровье, и, наконец, открывайте ключом дверь с надписью Electrical. Затем спускайтесь вниз по лестнице и дергайте за рычажок на маленькой висящей на стене коробочке 9. Дернув за веревочку, подождите минутку; прибехавшего вскоре к вам по лестнице врага очень удобно расстреливать из пистолета между ее ступенек. Затем вам придется вернуться на предыдущий уровень.

POISONVILLE

Никуда не сворачивая, идите прямиком в клуб.

CLUB SWANK

За 100\$ наймите человека, стоящего у входа справа, и возвращайтесь с ним через Poisonville на уровень Louie's Errand. После этих расходов ваш капитал должен составлять около 768\$.

LOUIE'S ERRAND

Идите с наемником в комнату, где вы нашли ключ, там перелезьте через решетку и попросите напарника открыть сейф. В сейфе лежат 250\$ и какие-то бумаги. Возьмите все это и через Poisonville возвращайтесь в клуб. По пути вам встретятся четверо врагов, и по крайней мере один из них будет вооружен автоматом. Если вам все еще не удалось обзавестись этим оружием, то теперь у вас есть для этого отличный шанс.

CLUB SWANK

Отдайте бумаги Louie и, получив от него ключ от завода Бланко, возвращайтесь на уровень Poisonville.





POISONVILLE

Идите к двери, расположенной рядом с уважаемыми эмблемой Бланко воротами 1. По пути заверните к началу уровня (люку, из которого вы вылезли) и за 100\$ наймите мужика с автоматом (надеюсь, вы его еще не ухлопали?) 2. Прежде он был неподкупен; теперь же у вас есть санкция Луи.

BLANCO INDUSTRIES

Идите по коридору мимо зарешеченной комнатки и вентиляционной решетки до второго коридора, перпендикулярного к первому. Убив при помощи помощников находящихся там мужчину и женщину, возвращайтесь к вентиляции, лезьте в нее, затем, попав на трубы 3, лезьте в еще одну вентиляцию и падайте оттуда в зарешеченную комнатку 4. Помимо двух необходимых вам болванок возьмите там все, что скажет нужным, затем вновь идите ко второму коридору и поворачивайте там налево. В Pump Room поднимайтесь наверх и вставьте болванки в предназначенные для них гнезда 5 — этим вы откачаете кислоту, над которой вы уже несколько раз проходили по мостику. Идите на мостик, спрыгивайте вниз и берите у лежащего на дне трупа ключ, после чего поднимайтесь наверх, идите ко всему тому же перекрестку и поворачивайте на нем направо. Откройте ключом решетку 6, зайдите внутрь, включите мост и идите по нему. Не ломайте голову: этот лифт активируется маленькой красной кнопкой, находящейся на металлическом пруте справа от него 7. Аккуратно погрузите всю вашу банду на лифт и отправляйтесь наверх, где, убив находящихся там людей, поднимайтесь по вертикальной лесенке и идите по мостику (в самом его начале стоят портфели). Оказавшись на Т-образном перекрестке, убейте находящихся справа от вас злодеев (проще всего использовать взрывающиеся бочки, за которыми эти люди прятутся) и поворачивайте налево. Там вы найдете кучу здоровья и амуниции (не забывайте взламывать ящики!), а также закрытую дверь. Возвращайтесь на перекре-



ресток и теперь идите направо. Оказавшись на втором этаже помещения 8 и утомившись всеми недовольными вашим появлением товарищей, включите рубильник 9 две ездающие в бассейне с кислотой штуки, затем спуститесь вниз и переберитесь с их помощью

на другой берег. Теперь подождите минутку, пока из внезапно открывшейся перед вами двери не появятся ваши друзья. В том, что касается понимания электронными врагами/друзьями геометрии уровней, искусственный интеллект в KingPin порою просто поражает. Идите теперь все вместе во вторую находящуюся здесь дверь (в ту, что за трубами). Два врага, вокруг большого бассейна с кислотой 10, вверх по вертикальной лестнице, там — еще один враг, за дверью в конце мостика — еще трое. Наконец, вы во дворе 11. Идите в единственную находящуюся здесь дверь, внутри дома убивайте двоих, спускайтесь по одной и, взяв стоящие на бочках портфели, поднимайтесь по другой лестнице.

NIKKI BLANKO

Вы находитесь во дворе, у двери наверху лестницы. Внизу есть всего один огнеметчик, уничтожение которого является необходимым и достаточным условием вашего перехода на следующий уровень. Принимая во внимание то обстоятельство, что ваши друзья никаким образом не смогут за вами туда последовать, разрешение данной ситуации вообще не представляет проблемы. Обращайте на себя внимание огнеметчика и, когда он подойдет к вам достаточно близко, спрыгивайте вниз и отбегайте по дальше в сторону. Под лесенкой, на которой только что

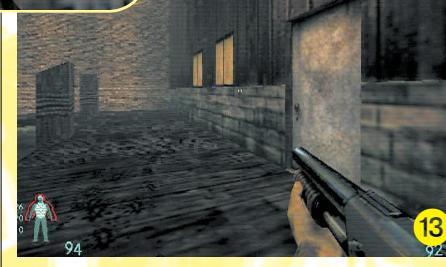
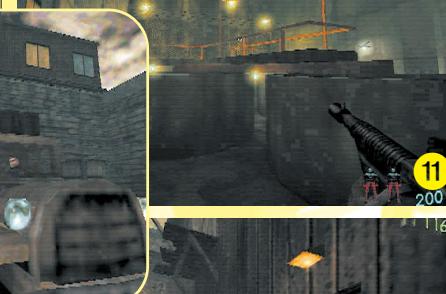


стояли вы и на которой продолжают стоять ваши друзья, есть несколько взрывоопасных бочек. Убедившись, что увлеченный полемикой с вашими наемниками огнеметчик подошел к ним достаточно близко, смело стреляйте по бочкам: ЭТИ друзья вам уже не

пригодятся. Как только враг будет убит, вам покажут, как Nikki Blanko таки успевает удрать от вас на машине, а затем — как вы, приехав некоторое время спустя на попутном грузовике в то же самое место, что и он, «расплачиваетесь» с шофером 12. Простая душа: этот парень попросил у вас «всего» 20\$. Откуда было знать бедняге, что вы убивали людей и за меньшие деньги! Сейчас вы скопили уже приблизительно 1152\$. А как скопили-то? Известное дело: с кого десятку, с кого — две, а с кого и пару долларов. Именно так и создаются состояния: с миру по нитке — голому рубаха.

LIZZIE'S PROBLEM

Кстати, о баках. Этот добродушный бедняк с обрезком трубы имеет при себе 15\$. Разумеется, вы не устояли. Вновь вы один. Идите по мосткам в первую дверь направо 13 и поднимайтесь наверх. В паре комнаток с громкими названиями вы найдете смехотворное количество пистолетных патронов. Лучше не тратить время и сразу





идти дальше, в следующую после комнаты Shipwright дверь. Пройдя по паре мостов ① (один из которых охраняется троицей врагов) и через пару домов, вы попадете на устроенную из мостков развилку. Идите к вертикальной лесенке ② (дверь справа внизу закрыта), залезайте по ней наверх и заходите в левый из двух находящихся там домиков (Salty Dog) ③. Такса прежняя (10\$).

SALTY DOG

Сразу идите в туалет. Правый человек с автоматом не нанимается, средний, сидящий на полу — тоже, а вот левый ④ не только даст вам ключ, но и станет вашим союзником совершенно бесплатно (трудно поверить, но это действительно так!).

LIZZIE'S PROBLEM

Не заходите в Pawn-O-Matic. Там, как всегда, ничего нет. Вы поступите намного лучше, если броситесь вместо этого в воду. Поплавав немного, вы вскоре обнаружите довольно натурально выглядящий синий и раздувшийся труп человека, утонувшего явно не по своей воле ⑤. Как известно, многие трупы имеют обыкновение иметь при себе кое-какие полезные вещи. Данный представитель славного племени мертвяков не является в этом отношении исключением. У этого трупа есть для вас ключ, од-



нако для того, чтобы вы смогли этот ключ получить, вам придется немного покощувствовать. Нырните к трупу и разнесите его монтировкой. Более удобный вариант: находясь на поверхности воды над трупом, погрузитесь на пару секунд под воду, возьмите мертвца на прицел вашего шоттана, затем всплывайте, продолжая держать его на прицеле, и уже с поверхности воды пару раз стреляйте всплеску в его сторону, после чего нырните и берите посреди ошметков мяса искомый предмет. Ключ, который у вас в руках, откроет дверь, находящуюся напротив Salty Dog ⑥. За этой дверью вы, наконец, получите вознаграждение, достойное ваших усилий: помимо совершенно бесполезного мешочка с 50\$ вы найдете Grenade Launcher. Несколько слов об этом новом оружии. Grenade Launcher в KingPin лишен одного очень полезного, а главное, привычного и часто используемого свойства: гранаты в этой игре и не думают взрываться при соприкосновении с живой либо мертвой плотью. Мало того: они самым наглым образом отскакивают от тел ваших врагов, как от каких-нибудь пней или столбов. Единственной причиной в KingPin, влекущей за собой подрыв гранаты, является, таким образом, лишь истечение фиксированного времени с момента ее испускания. Задача эта особенность может показаться не такой уж существенной, однако данная игра позволяет нам довольно быстро убедиться на практике,

так что



что это не так. Несмотря на все вышесказанное, Grenade Launcher в KingPin остается весьма мощным и эффективным оружием; упомянутая же выше неприятная его особенность вносит лишь некоторые корректизы в технику его использования. Вооружившись, идите с вашим другом-бессребренником к самому началу уровня и там по мосткам — к воротам. Ваш ключ как раз от них. Заморозьте друга сбоку от ворот, осторожно зайдите внутрь, выстрелите в кого-нибудь (можно даже просто в стену) один раз, затем выбегайте и становитесь сбоку и немножко позади напарника, держа ворота под прицелом (варианты: честно прячтесь за его спину, вообще убегайте за угол и, ухмыляясь, слушайте оттуда звуки борьбы). Расстреляв всех любопытных (дождавшись, когда это сделает напарник) ⑦, соберите баксы и оружие, зайдите на склад и поднимитесь по лестнице в комнатку (бегающего там человека проще всего расстрелять снизу, через окно, где мелькает его силуэт). В комнатке — куча здоровья, броня и аммо для огнемета. Берите теперь напарника и идите с ним через склад в дверь. Внимание! В маленьком узелке за столом лежат 250\$. Следующее большое помещение (крытый док) вы можете очистить от посторонних в точности тем же способом, что и предыдущее. На палубе судна лежит обезглавленная девушка ⑧. Наведайтесь в рубку корабля (там есть здоровье), затем подойдите к девушке, возьмите ее голову и возвращайтесь в Salty Dog.

SALTY DOG

Помните сидевшего на грязном полу туалета человека? Теперь он стоит и ждет вас. Получив от вас голову девушки, этот человек станет вашим наемником. Опять бесплатно, точнее, за мертвую голову. Подумать только! Как мало порою нужно человеку для счастья!

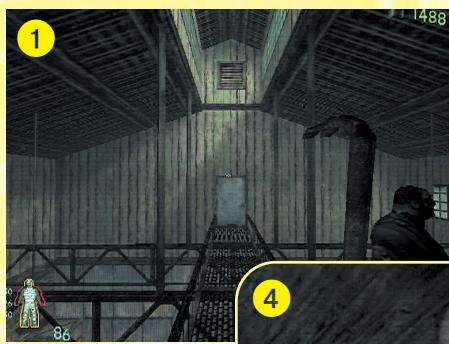
LIZZIE'S PROBLEM

Спускайтесь по вертикальной лесенке и идите по наклонным мосткам вниз, к той двери, что была прежде закрыта ⑨.

FLER PRESSURE

Вы — в маленьком доке, где стоит катер. Идите на склад, что за дверью слева ⑩, убивайте там пару-тройку злодеев и подходите к грузовику. Расстреляв расположенные справа от него взрывающиеся бочки ⑪, вы найдете секрет и вновь попадете в док через бывшую прежде закрытой дверь. Идите мимо грузовика в расположенную справа от него дверь и сразу же в следующую, укротив на пути темпераментную женщину. По вертикальной и наклонной лестницам ⑫ поднимайтесь на третий этаж и идите в дверь. Обнаружив в следующей комнате пару портфелей, штаны и каску, идите





далее по решетчатому под самой крышей проходящему мосту ①. За левой дверью — здоровье, за правой — комнатка с двумя мужчинами. Расправившись с ними и увеличив за счет свой капитал, возвращайтесь теперь к тому месту, где вы поднялись на третий этаж, затем, никуда не поднимаясь и не опускаясь, идите вдоль стены по находящемуся на высоте 3-го этажа мостку ② к дальней двери (на ящиках под этой дверью лежат два портфеля, которые вы можете взять, спрыгнув в ящики прямо с мостка). Выйдя из двери в конце мостка, вы окажетесь на развилке: слева — дверь во двор, справа — коридорчик ③. Идите сперва в коридорчик, затем в дверь в его левой стене. За ней вы найдете помещение с двумя врагами, небольшим количеством амуниции и здоровья. В конце помещения в потолке есть дырка ④, в которую вы без труда сможете залезть, затем из пространства между потолком и крышей вы попадете в вентиляцию и дойдете по ней до развилки. Через левый ход вы попадете на верхнюю полку комнатки, что находится за правой дверью коридорчика (там куча брони и гранат); правый же ход выведет вас на крышу дворика (с нее вы сможете спрыгнуть на ящики и взять здоровье). Закончив изучение местной вентиляционной системы, возвращайтесь к развилке и, убив пугающегося под ногами человека, спускайтесь во двор, пройдя по которому, поднимайтесь к восьмиугольному зданию по наклонному пандусу ⑤. В больших ящиках, стоящих неподалеку от него, прячется довольно много людей, которых вам придется убить при активной помощи ваших помощников.

Еще одна вражина бегает над вами по балкону, идущему по периметру здания. Ее вам проще будет расстрелять самостоятельно. Сама виновата: дверь позади восьмиугольного здания ⑥ открывается только после ее гибели. Идите к двери с друзьями



ми, весело убивайте стоящего в дверном проеме чудака и вваливайтесь внутрь.

DAS BOOT

Справа в комнатке Storage вы найдете массу очень полезных вещей, самая главная из которых — Grenade Launcher — лежит в плоском ящике на полу. Подлечившись и вооружившись, спускайтесь по двум вертикальным лестницам. Engine Room закрыта, и вам не остается ничего, кроме как идти в дверь напротив. Там вас дожидаются пятеро. Не геройствуйте зря и не рискуйте людьми, вверившими вам свои жизни: поставьте ваших друзей по бокам от двери (позаботившись о том, чтобы при стрельбе они не могли попасть друг в друга), затем загляните внутрь, дайте врагам себя заметить, после чего быстро убегайте за двери и даже дальше, за угол, где спокойно курите, пока ваши ребятки веселятся ⑦. За ближней дверью (справа) есть немного здоровья, за следующей (слева) нет ничего. Идите прямо. В очередной комнатке Storage вновь есть кое-что полезное.

Взяв, что вам нужно, идите к двери Security, слушайте противный голос, говорящий нечто по системе внутренней связи, затем возвращайтесь к двери Engine Room (дверь Security закрыта) и спускайтесь вниз по двум вертикальным лестницам. На втором эта-

же двухэтажного помещения лежат два портфеля и каска со штанами. В стене напротив ⑧ все двери на всех этажах ведут в следующее 2-х этажное помещение, где работает какой-то механизм и лежат очередные два портфеля. Выходите из двери на первом этаже этого помещения, поднимайтесь по вертикальной лестнице наверх — и сразу назад. За вами спрыгнут двое, и ваши ребятки их быстро оприходуют. После того, как вы поднимитесь по этой лестнице на склад ⑨, за вами закроется лук. Не обращайте внимания на отставших членов вашей банды: они вам уже не пригодятся. Соберите из лежащих на полу этого склада плоских ящиков броню и патроны, после чего поднимайтесь по лесенке и смотрите очередную заставку.

STEELTOWN

Первая и главная новость: вас опять лишили банды. Вторая — это то, что в Pawn-O-Matic вам заходить ни к чему. Не совсем понятно, для чего эти заведения вообще нужны в игре, если в них НИКОГДА нет ничего нужного. Идите в местный культурный центр, в Boiler Room ⑩.

BOILER ROOM

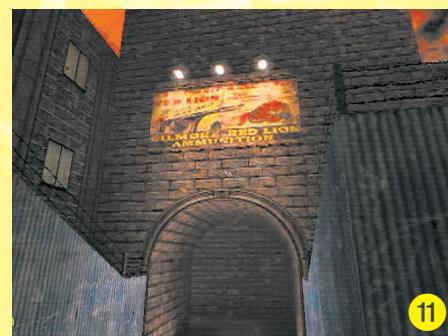
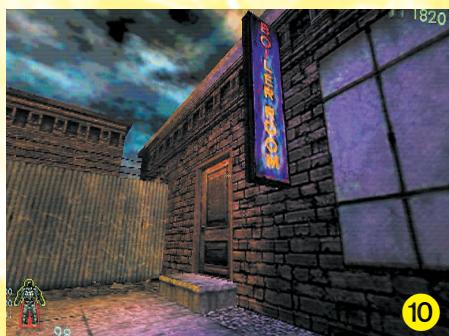
Поговорите с Барменшей. Она расскажет вам о Дэвиде. Вежливо выслушайте ее, не вникая, впрочем, в детали, и возвращайтесь.

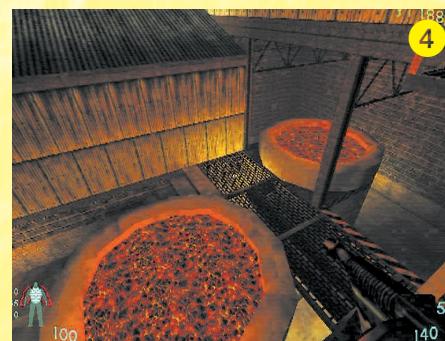
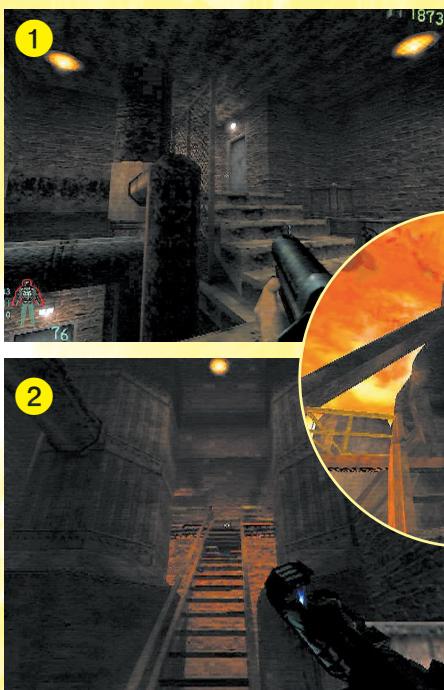
STEELTOWN

С парочкой у горящей бочки вы можете просто поболтать. Баксов у вас явно больше, чем вы можете потратить за всю свою виртуальную жизнь, и потому вы можете себе позволить такую роскошь. Идите в арку ⑪ и дальше вперед до конца улочки, потом направо и заходите в дверь-задвижку (слева в тупичке сидит безобидный бомж).

STEEL MILL

Злых людей вам придется убить; с парочкой добрых малых вниз можно и поболтать. За дверью внизу этого помещения стоит огнеметчик ⑫. Лучше расстрелять его издалека или взорвать. По вертикальной лестнице поднимитесь наверх и идите мимо неработающего механиз-





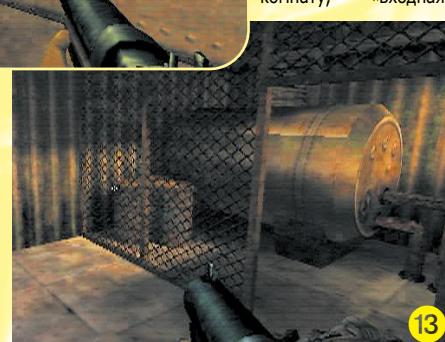
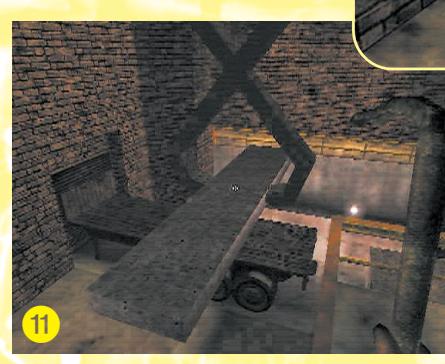
ма в дверь, затем вновь поднимайтесь по подобной же лестнице и сразу падайте вниз. За вами спустятся, и вы немного попрактикуетесь с гранатометом. Вновь поднимайтесь туда, откуда упали, за решеткой заходите в комнату ①, где есть немного здоровья, шлем и патроны, после чего возвращайтесь к началу уровня (на вашем пути уже успел завестись автоматчик). От начала уровня поднимайтесь по наклонной лестнице ②, укрощайте женщину с шотгансом (если она все еще жива), затем выходите через дверь-задвижку во двор ③ и, пройдя по нему, вновь заходите в помещение. Этот склад обитает, и вам придется его очистить. Выйдя из него через дверь-задвижку и пройдя через коридор, вы попадете в комна-

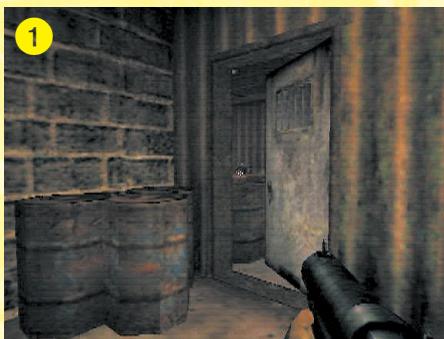
ту, где сможете взять здоровье, броню и аммо для огнемета, предварительно убив всех тех, кто не рад вашему появлению. Спускайтесь по лестнице вниз, в следующем помещении вновь разбрайтесь с недовольными, затем проходите по первому его этажу в дверь и поднимайтесь на третий этаж. Пройдя над двумя чанами с расплавленным металлом ④, вы попадете в защищаемую парочкой врагов комнатку, где лежат два портфеля, а из нее — на самую-самую верхотуру ⑤, откуда открывается потрясающий вид на индустриальный пейзаж. Насладившись зреющим, прыгайте теперь на три огромных бочки ⑥ и с правой из них аккуратно падайте во двор, стараясь не сильно при этом разбиться. Там заходите в дверь, убивайте парочку врагов, по сломанной лестнице поднимайтесь на второй этаж и по эстакаде в уже знакомом складе проходите в маленькую комнатку, где есть совсем немного патронов, один портфель и каска со штанами. Исследование уровня закончено. Теперь выходите из комнаты, аккуратно спрыгивайте на ящики, а с них — на пол склада, после чего идите на ту эстакаду, с которой вы могли обозревать наполненные жидким металлом чаны и спрыгивайте оттуда на решетку, являющуюся вторым этажом данного помещения, после чего спускайтесь по лестнице к двери ⑦.

STEEL PROCESSING

Почти сразу вам встретится довольно много врагов, человек пять. Используйте дверь, огнемет и гранатомет для того, чтобы уменьшить их численность, после чего идите к горненной реке ⑧, перепрыгивайте через нее, стараясь не загораться в воздухе, и поднимайтесь по лестнице наверх. Теперь воспользуйтесь лифтом,

выйдя из которого, идите налево вниз и дальше в засекленную комнату. Здесь вы найдете того самого Дэвида, который станет вашим наемником, просто перекинувшись с вами парой слов. В связи с тем, что это уже третий по счету ваш наемник-бессеребренник, совершенно непонятно, для чего же вы, черт возьми, имеете при себе столько денег и неуклонно продолжаете увеличивать ваш капитал. В ходе последующих битв вам следует постоянно помнить, что Дэвид не простой наемник. Для продолжения игры вам совершенно необходимо доставить его в Boiler Room в более-менее живом состоянии. Предъявив юношу барменше, вы можете пристрелить его сразу же по выходе из заведения; до тех же пор его жизнь — это ваша жизнь. Возвращайтесь к лифту и идите теперь от него прямо в комнату, где находится один плохой человек, много здоровья, броня и шлем. И, наконец, вновь возвратившись к лифту, идите от него направо по мосту. Дверь Keep Out вам сможет открыть Дэвид, если вы его об этом настойчиво попросите. Дело того стоит, ибо за этой дверью скрывается нечто действительно для вас ценное. Это — новое оружие, пулепет. В нагрузку к нему прилагаются один мушкет, куча брони, а также патроны к пулепету и автомату. Одним словом, вы явно не будете в убытке, если все же решитесь потратить минут пять на подталкивание туповатого Дэвида к закрытой двери. Приобретя пулепет, идите теперь дальше к приборной доске ⑨ и убивайте стоящего слева за ней мужика (паренек перед доской — это безобидный обслуживающий персонал). Справа на ней есть красная кнопка; она-то вам и нужна. Нажмите ее, затем спуститесь по вертикальной лестнице и убейте стоящего внизу человека, после чего вновь поднимайтесь к приборной доске, прыгайте на край поднявшегося ковша со сталью ⑩, очень осторожно идите по нему и, наконец, перепрыгивайте с ковша к двери на втором этаже. Здесь вы вновь найдете приборную доску с обслуживающим ее парнишкой и красной кнопкой, только теперь вас ожидает несколько более ожесточенное сопротивление, подавляя которое, вам, скорее всего, придется прибегнуть к гранатомету. Исследовав новые помещения (в комнате рядом с приборной доской есть здоровье), нажмите на кнопку и по импровизированному мосту ⑪ перебрайтесь на другую сторону. Идите налево, нажмите на скобу, затем открывайте дверь ⑫, убивайте двоих, идите вперед и, открыв следующую дверь, забирайте с собой Дэвида. Теперь возвращайтесь с ним к плите-мосту и от нее идите направо, за дверь — убивайте огнеметчика, затем с большой горизонтально лежащей бочкой ⑬ залезайте в вентиляцию. Через нее вы попадете в комнату, «входная»





дверь в которую забаррикадирована бочками 1. Одна из этих бочек является взрывающейся; используя это обстоятельство, вы сможете разблокировать дверь. Это — для Дэвида: в отличие от вас, мальчик совершенно не умеет ползать по вентиляциям. Далее будут еще комнаты и коридорчики, очистить которые вы сможете при помощи приема «самозаклинивания» дверью, описанного в первой части прохождения игры. Спускайтесь вниз по лестнице на склад; здесь вы найдете пистолет, а также и еще кое-что интересное. Идите теперь через дверь на следующий склад. Находящихся здесь людей можно убить все тем же самозаклиниванием: дайте себя заметить, затем быстро бегите назад до ближайшей нормальной двери и, встав за ней вплотную, ждите, когда вас заклинит (предварительно вам придется «заморозить» Дэвида где-нибудь за предыдущей дверью). Убив всех желающих, вновь идите на второй склад, внимательно собирая здесь все что можно (в т.ч. и под потолком), затем хватайте Дэвида, поднимайтесь с ним в комнату и идите в дверь.

STEELTOWN

Попросите Дэвида открыть для вас еще одну дверь, ту, над которой на крыше можно заметить антенну. Там есть комплект брони. Одевшись, берите Дэвида за шкирку и несите его в Boiler Room.

BOILER ROOM

Покажите Дэвида барменше, возьмите у нее ключ, затем найдите появившуюся в баре за время вашего отсутствия женщину с шотгансом (75\$), и все трое покидайте заведение.

STEELTOWN

У вас ключ от двери, которая находится после арки справа. Идите туда, убивайте двоих, обыскивайте кабинет и спускайтесь по лестнице вниз, где вновь убивайте двоих, разбивайте ящики, после чего идите в следующую дверь и вновь отнимайте жизнь у нескольких недостойных иметь ее личностей. Над вами — решетчатый мост, в правом конце которого стоит пара взрывающихся бочек. Стреляйте в них прямо через решетку, поднимайтесь по упавшему мосту на второй этаж, затем по краю очередного чана с расплавленной сталью перебирайтесь на другую сторону и по лестнице поднимайтесь к двери. Там вам опять не рады. Решайте, точнее, устранийте недоразумение, идите вперед до развязки, затем поворачивайте направо и идите в комнатку. Находящийся там мужик дурным голосом попросит вас его не убивать и откроет для вас сейф с сотней долларов. Дождитесь, когда он сделает свое дело, а потом пристрелите. Сам напросился. Теперь возвращайтесь к развилке, идите от нее налево, убивайте стоящего за решеткой мужика, собирая то, что за ней, наконец, выходите на крышу и идите по ней на следующий уровень.

MOKER SHIPPING

Справа за дверью Keep Out лежит куча амуниции, шлем с броней и самое главное — то самое оружие, которого вам так не хватало все это время: Bazooka. Несмотря на свое нежное и экзотическое наименование, Bazooka в KingPin есть ни что иное, как самый обыкновенный Rocket Launcher. Абсолютно никаких отличий от традиционного RL я не заметил. Очень мощное и очень эффективное оружие, к которому, однако, не всегда хватает амуниции. Да и слава Богу, что не хватает: этим в игре обеспечивается хоть какое-то подобие баланса. Выходите на свежий воздух, убивайте парочку недовольных, затем, не спрыгивая на рельсы, идите налево в дверь, здесь останавливайтесь и ждите, пока ваши друзья пол-

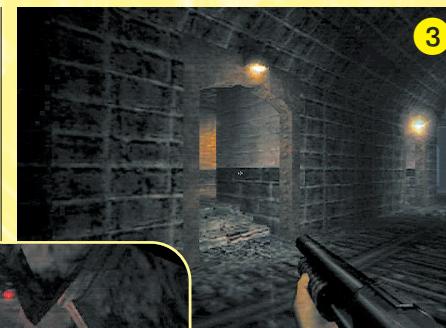


ностью восстановят свое здоровье: оно им понадобится уже очень скоро. Дождавшись завершения процесса исцеления у обоих наемников, ставьте их сбоку от дверей, выглядывайте в одну из них, привлекайте к себе внимание и поспешно ретирируйтесь. К вам выбегут ребята (один из них — с базукой), и вы их убейте, не без некоторого, впрочем, труда (эти враги отличаются крепким здоровьем). Ничего страшного, если в ходе битвы ваши друзья погибнут: большие они вам не понадобятся. После гибели последнего врага вам покажут, как вы запрыгиваете на ходу в поезд, после чего будет загружен следующий уровень.



DERAILED

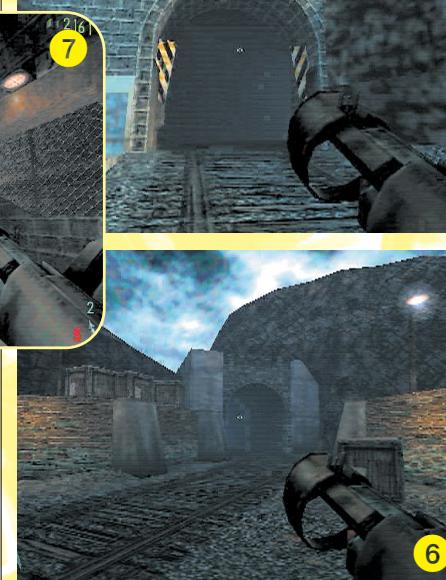
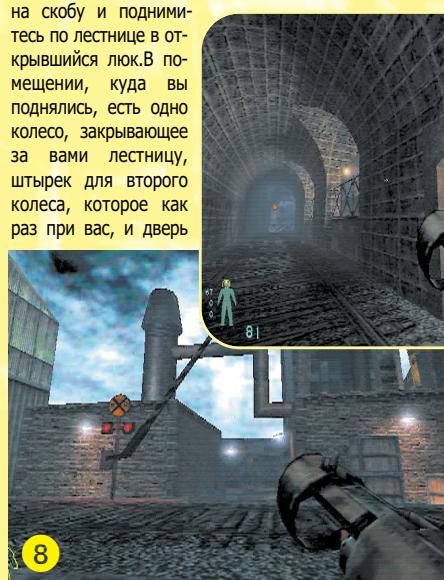
Не печальтесь слишком сильно по поводу очередного лишения вас вашей банды: Bazooka вполне в состоянии скрасить ваше одиночество. Прямо под дверью вагона ходят дурно воспитанные люди. Сместитесь немного влево-вперед, чтобы оказаться сбоку от двери. В этом положении вы можете стрелять и попадать в ваших врагов, они же способны лишь обкладывать вас матом. Уничтожив негодяев, обследуйте ваш вагон и следующий за ним (там лежат автомат, броня и каска). Между вторым и третьим вагонами есть колесо и лестница на крышу поезда. Повернув колесо, вы отцепите последний вагон; он покатится вниз и снесет разбитый вагон, который ранее блокировал железную дорогу. Спуститесь вниз по шпалам, дабы полюбоваться на дело рук своих. Там вы найдете тройку подобных вам зевак, которых очень удобно расстреливать из базуки сквозь щели между вагоном и стенами тоннеля. Пройдя за остановившиеся вагоны, с левой стороны тоннеля вы увидите гrott. Возьмите на его полу колесо и возвращайтесь обратно к вашему вагону. По левой стороне вашего пути будет еще один гrott с двумя ящиками и закрытой дверью. Поблизости от вашего вагона вы обнаружите перпендикулярный железной дороге ход. Поднимайтесь по лесенке на уступ и идите через этот ход (с мужи конфликтовать не обязательно), затем перепрыгивайте через канаву и, не прикасаясь к решетке (она под напряжением), поворачивайте колесо. В конце канавы откроется люк. Вам туда. Дойдя по тоннелю с текущим по его дну ручейком до вертикальной лестницы, нажмите на скобу и поднимитесь по лестнице в открывшийся люк. В помещении, куда вы поднялись, есть одно колесо, закрывающее за вами лестницу, штырек для второго колеса, которое как раз при вас, и дверь



(за дверью есть немного амуниции, здоровья и дверь в давешний гrott). Поставьте колесо на место, спускайтесь затем обратно в тоннель и идите по нему дальше в открывшийся благодаря возвращенному вами на заложенное место колесу люк.

DARK PASSAGE

Идите по воде под железнодорожным мостом 2 к лестнице и поднимайтесь наверх. Будьте внимательны: время от времени по этим рельсам проходит поезд, лёгкое прикосновение к которому (даже сзади!!) означает вашу немедленную смерть. Идите по шпалам против хода поезда. По пути вы обнаружите два грота с закрытыми дверями 3 и четырех плохих мужиков. Дойдя до шлагбаума, прыгайте в воду и плывите, затем по каменной лестнице поднимайтесь наверх. Дверь прямо под вами ведет в левый гrott, полуразрушенная же лестница перед вами 4 позволяет вам, пройдя по мосту над путями, оказаться перед дверью во второй гrott (на лестнице лучше прыгать прямо с того места, где вы стоите, а не снизу). Перед дверью во второй гrott вы найдете здоровье, амуницию и рубильник, дернув за который, вы откроете шлагбаум. Выходите в тоннель и идите против движения поезда за открывшийся шлагбаум 5. В стоящих на небольшой полянке ящиках 6 есть парочка врагов. Убейте их, возьмите лежащие справа наверху здоровье и амуницию и продолжайте путь. Справа от вас будет гrott с охраняющим его человеком и закрытой дверью, затем — лестница с решеткой 7 (там также есть охранник), дальше — еще один гrott, дверь в котором не заперта. За ней лежат 100\$, много здоровья, брони и амуниции. Выйдя из этого помещения через дверь, вы окажетесь в пространстве за решеткой, мимо которой вы только что прошли, затем в следующем помещении, где вы найдете пару портфелей, фонарик и откуда вы, открыв дверь, попадете в первый гrott. Выходите на рельсы и продолжайте идти против хода поезда. У следующего шлагбаума 8 вас ждут трое или четверо. Убив их, идите налево через





открываемые рубильником ворота 1, после чего через еще одни такие же ворота переходите на следующий уровень.

TRAINYARDS

Перед вами — погрузочная система 2. Убейте защищающих ее людей, затем по наклонной и вертикальной лестницам поднимитесь на эстакаду и идите по ней в рубку, где нажмите на рычаг (не забудьте патроны и пару портфелей). Включенный вами кран-хваталка перевезет один из контейнеров с одного места на другое. Поинтересуйтесь содержимым контейнера, который был соседним с перевезенным (ранее его дверь была для вас недоступна), затем вновь поднимитесь на эстакаду, спрыгните с нее на крышу перевезенного контейнера и по другим контейнерам переберитесь к находящейся на другой стороне двери. Дверь справа закрыта, и вам остается только выйти к стоящим в три ряда вагонам и умертвить троицу тусующихся там врагов. Взяв в единственном вагоне среднего ряда штаны и броню, забирайтесь по любой из двух вертикальных лестниц на вагоны 3 и прыгайте по ним к двери. Через последнюю вы попадете на склад, дверь на втором этаже которого вы недавно пытались открыть с противоположной стороны. Возьмите лежащие в плоском ящике гранаты, затем спрыгните вниз, выйдите через дверь первого этажа и убивайте троих недовольных вами людей. Покончив с ними, идите по путям 4 к воротам с открывающим их рубильником, убивайте за ними еще парочку злодеев и, найдя между вагонами расцепляющее их колесо, поворачивайте его. На отъехавшем вагоне есть лестница. Поднимитесь по ней на его крышу, затем по вагонам пропрыгайте на левую платформу и войдите с нее в дверь-затворку. Здесь вам опять не рады. Урегулировав отношения с местным населением, идите мимо лифта к двум рычагам 5 (дальняя дверь-затворка в этом помещении открывается прямо напротив двери одного из вагонов, в котором вы сможете взять комплект брони и патроны для автомата). Теперь посмотрите на потолок. Видите две дырки? Обе они ведут в то самое помещение, в которое вы, должно быть, уже безуспешно пытались



попасть при помощи лифта. Оценив ситуацию, включайте при помощи рычагов крюки, залезайте на один из них и, улучив момент, когда тот вместе с вами проезжает мимо одной из дырок, перебирайтесь с этого крюка на второй этаж. Все, что вам здесь нужно — это наделенная чудодейственной силой болванка, а также пара портфелей. Берите болванку, открывайте изнутри дверь, спускайтесь на лифте вниз и выходите на платформу, в самом конце которой ищите спрятанную за ящиками дверь, войдя в которую, подавляйте сопротивление и вставляйте болванку в предназначеннную для нее нишу в стене. Результатом сего сакрального действия будет раскрытие вертикальной лестницы, по которой вам, само собой, надлежит подняться. Идите по решетчатому мосту над путями 6, убивайте агрессивную женщину и спускайтесь по деревянной лестнице в подвал; уделав по выходе из подвала 4-5 бандитов, следуйте по путям и, наконец, рубильником открывайте ворота.

6



лестнице и включите рубильник 3.

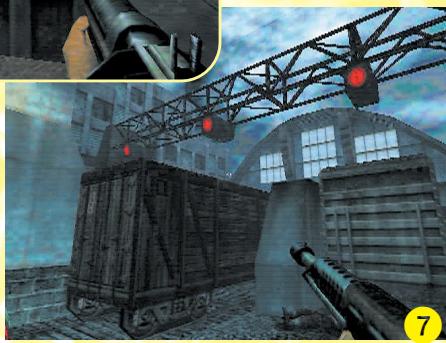
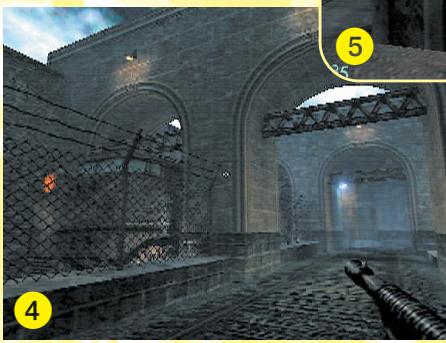
На этом складе вы также найдете некоторое количество здоровья в различных его формах. Теперь выходите из склада обратно и идите на противоположную сторону, где заходите в только что открытую вами дверь-затворку. Трех находящихся там гадов вам необходимо убить, после чего вам покажут, как вы впрыгиваете на ходу в электричку, затем вы посмотрите еще одну заставку, и, наконец, будет загружен следующий уровень.

RADIO CITY STATION

Пощадите беседующую в ожидании поезда парочку и поднимайтесь по эскалатору 9. Справа от вас — два мужика в банданах 10. Они принадлежат к группировке Jokers и упорно интерпретируют все ваши попытки вступить с ними в диалог как вашу нижайшую просьбу быть принятным в их славную банду. Да, самомнение у ребят на уровне. Здесь вы столкнетесь с очень забавным приколом. В качестве испытания ребята предложат вам замочить трех обитающих в местных тоннелях козлов, используя для этого лишь монтировку. Стрелять в оных козлов вам нельзя ни в коем случае! Как вы уже могли заметить, монтировка/образок трубы является совершенно никудышным оружием, и испытание отнюдь не обещает быть легким. Скажу сразу: проходить это испытание вам совершенно не обязательно. Можете просто послать ребят и, не залезая ни в какие тоннели, сразу же идти на следующий уровень (переход находится в конце того коридора, где стоят Джокеры). Можете попутно даже пристрелить бравых молодцов, осмелившихся подвергать вас каким-то сомнительным тестам. KingPin вообще и это место в частности я проходил дважды: сперва я честно прошел испытание и вступил в банду, в другой же раз я полностью проигнорировал этих чудаков и нагло проследил мимо них на следующий уровень. Каково же было мое удивление, когда выяснилось, что мое «невступление» в Jokers не только не осложнило мою дальнейшую виртуальную жизнь, но, напротив, ска-

DEPOT

Войдя в находящуюся рядом с воротами дверь, вы вновь попадете в какой-то вагонноотстойник 7. Идите до конца и, убив по пути очередную порцию врагов, поднимайтесь по расположенной справа от вас лестнице (справа от нее на платформе — три ящика со здоровьем). Наверху в застекленной комнате вы найдете большое количество здоровья, а также три рычага, неведомым образом перемещающиеся вагоны внизу. Вам достаточно ОДИН раз нажать на самый правый рычаг (остальные можно вообще не трогать). Спускайтесь вниз (там успели появиться два мужика), идите в открывшийся благодаря перемещению вагона проход и далее по путям до очередных вагонов и очередной недружелюбной толпы. В этом месте есть секрет. На левых от вас путях стоит один-единственный наполовину скрывающийся в тоннеле вагон. Обойдите его и, найдя лестницу, заберитесь по ней на его крышу, затем проползите в образованную потолком тоннеля и крышей вагона дырку и спрыгните вниз. Закончив исследование перевозимого в данном вагоне груза, возвращайтесь обратно тем же путем и заходите в склад через любую из двух дверей-затворок, расположенных на левой от вас платформе. На втором этаже этого склада вас ждет всего один, но очень крепкий мужчина. Проще всего победить его, если подойти к нему снизу вплотную, дабы иметь возможность периодически постреливать в него из-под стены, когда в процессе своих метаний по второму этажу он подходит слишком близко к обрыву. Покончив с терминатором, поднимитесь к его еще теплому трупу по вертикальной



4

7

10



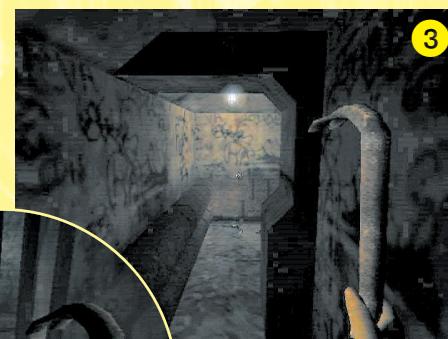
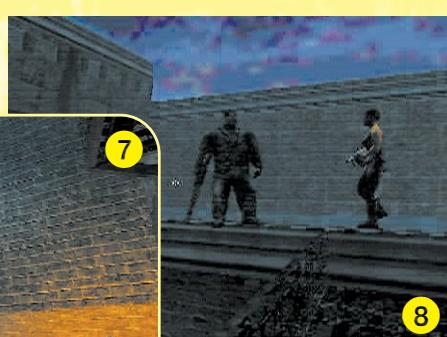
залось на ней исключительно благоприятным образом!!! Если, тем не менее, вы, дорогой читатель, упорно желаете стать одним из этих недоумков, милости просим в тоннели. Поговорив с Jokers, идите в левую от эскалатора сторону, заходите там в комнатку, убивайте мешающего вам человека и на левой стороне пульта управления нажмите сиреневую кнопку 1. Эта кнопка открывает вторую дверь в этой же комнате. Идите туда, спускайтесь по лестнице до вентиляционной решетки, затем выбирайте последнюю и залезайте внутрь. Вы окажетесь в системе из двух больших железнодорожных тоннелей, по которым через довольно короткие промежутки времени с бешеною скоростью проносятся поезда. Эти тоннели соединены меньшими тоннелями, где искомые козлы и обитают. Быстро пересекайте железнодорожные пути, затем забирайтесь по вертикальной лестнице к ближайшему ходу и идите в него. В тоннельчиках, где находится ваша дичь, вы можете перемещаться по двум уровням: по нижнему 2, т.е. по покрывающему пол слою воды в палец толщиной, и по верхнему, т.е. по трубам 3, одному мостику и одному проходу, в конце которого находится коротенькая вертикальная лестница, обеспечивающая сообщение между этими двумя уровнями. И вновь для достижения победы вам придется прибегнуть к проверенному и надежному средству: глуком искусственного интеллекта. Обращайте на себя внимание ближайшего урода и убегайте от него с целью оказаться на верху какой-либо вертикальной лестницы в тот момент, когда ваш враг бежит понизу к этой же лестнице с явным намерением залезть на нее (при этом следует позаботиться о том, чтобы за вашей спиной не было других козлов). Если вы стоите вплотную к краю лестницы или, еще лучше, немного нависаете над ним (но не слишком сильно), ваш противник с неизбежностью застывает: поднявшись за вами по лестнице, он пытается перемахнуть через ее край и встать на то самое место, где уже стоите вы. Это ему, разумеется, не удается: взмыв в воздух в почти горизонтальном положении, он очень комично падает вниз, после чего вновь начинает восхождение по лестнице, затем совершает очередной кульбит и т.д. Если вы, хохоча над этим действительно неслабым зреющим, не забудете еще и махать перед собой монтировкой, то время от времени будете попадать по влавшему в транс козлу и тем самым довольно быстро отправите его в мир иной. Еще лучше, если вам удалось заблокировать врага описанным выше способом на одной из лестниц железнодорожных тоннелей: первая же электричка превратит беснующегося около вашей лестницы козла в фарш. И еще один связанный с этим странным испытанием комичный момент. Вполне вероятно, что вы не удержитесь от выстрела. Немедленно по тоннелям разнесется приглушенный расстоянием крик:



«Мы все слышим!!!». Посмейтесь немного и продолжайте спокойно стрелять, затем, раздевшись с обитателями тоннелей, возвращайтесь к Джокерам и говорите с ними. Бандиты скажут вам приблизительно следующее: «У тебя что, проблемы со слухом? Тебе же говорили: ты должен убить их монтировкой, одной монтировкой, без стрельбы! Короче, если ты все еще желаешь стать одним из нас, это будет стоить тебе 500\$. Учитывая, что на данный момент ваш капитал составляет приблизительно 2341\$, указанная сумма никак не является чрезмерной. Платите денежки — и ребята в вашем распоряжении! Возможные варианты убийства козлов этим не исчерпываются. Попытайтесь, не подвергая себя лишний раз опасности, расстрелять бомжей из пистолета с глушителем (выстрелов при этом на поверхности слышно не будет), затем поднимайтесь и беседуйте с Jokers, честно глядя им в глаза. На сей раз они скажут вам приблизительно следующее: «Ну и хитрож...ый же ты мужик! Да за одно это ты достоин стать одним из нас!» Денег в этом случае с вас не потребуется. Итак, тем или иным способом козлов вы уничтожили. Теперь идите по проходящим по верхнему уровню трубам до большой решетки 4 и через дырку в ней спрыгивайте во второй железнодорожный тоннель, затем, не пересекая его, залезайте наверх по вертикальной лестнице, расположенной на той же стороне тоннеля, что и большая решетка, и уже оттуда прыгайте на идущие вдоль противоположной стены тоннеля трубы, лезьте там в вентиляцию, затем поднимайтесь двум вертикальным 5 и одной обыкновенной лестницам и вновь забирайтесь в вентиляцию. Оказавшись в итоге в знакомом коридоре, беседуйте с Jokers, платите или не платите им бабки и вместе с ними идите на следующий уровень.

ENTER THE DRAGONS

В отсутствие Джокеров этот уровень проходится без единого выстрела. Идите по улице направо-вверх 6, ни с кем не конфликтуй и не разговаривая (с окружающими вас здесь вооруженными людьми вы, конечно, можете



те беседовать, но ничего, кроме мата, вы от них не услышите). Дойдя до плоской машины и двух стоящих по соседству женщин 7, лезьте по лестнице на балкон второго этажа, затем по другой лестнице на третий этаж и прыгайте оттуда на крышу, где стоит вооруженный пулеветом дядька. Пройдите чуть-чуть вперед, спуститесь с крыши по лестнице, затем идите между стен и на развилке поворачивайте налево. Идите далее по балкону до вертикальной лестницы, по ней поднимайтесь на другой балкон, пройдя по которому, вы попадете на крышу 8. Переходите с нее по мостику 9 на противоположную сторону улицы, затем спускайтесь по лестнице и дергайте за рычаг около ее подножия 10. Теперь по опустившемуся мосту вновь переходите улицу, нажмайте на противоположной ее стороне на второй рычаг, подобный первому, и по тому же мосту идите обратно к подножию лестницы в открывшуюся дверь-задвижку. За этой дверью спускайтесь по еще одной лестнице и по еще одному мосту переходите улицу, затем нажмайте на расположенный прямо перед вами рычаг и аккуратно спрыгивайте по ящикам на землю. Рядом с этим рычагом есть три ящика с очень полезными вещами 11, взять которые для вас, однако, несколько проблематично. Дело в том, что стоящий на мосту человек с Базукой очень нервно реагирует не только на вид монтировки в ваших руках, но даже и на издаваемый ею звук. Выход, однако, есть и тут. Идите за самый последний ящик,





протискивайтесь между ним и стеной до упора, затем разворачивайтесь, приседайте, аккуратно доставайте монтировку и одним ударом раскалывайте ближайший ящик. Из такого положения мужик с Базукой вас не видит и не слышит. Аккуратно продвигаясь вдоль стены вперед, в его сторону, раскалывайте оставальные два ящика и берите то, что там находится. Последним рычагом вы открыли расположенные под последним мостом ворота ①. Идите в них и переходите на следующий уровень. Теперь несколько слов о втором варианте. В том случае, если вы прошли испытание и притащили-таки с собой на этот уровень двух Jokers, задача его прохождения вами существенно усложняется. Стоит только кому-нибудь из местных бандитов увидеть кого-либо из ваших, как все вокруг немедленно превратятся в ваших искренних и страшных врагов. Иными словами, чтобы протащить через этот уровень ваши помощников, вам придется убить вообще всех его обитателей за исключением разве что пары проституток в самом его начале и стоящего неподалеку от них мужика, который, как это ни удивительно, тоже принадлежит к Jokers и при первой же возможности с радостью займет место павшего в бою члена вашей команды (просто так он с вами идти отказывается, а вот за товарища — легко). Лучше всего оставить вашу банду в самом начале уровня и аккуратно отстреливать местных самому, приводя время от времени с собой к друзьям особо ретивых противников. По



завершении этого довольно утомительного процесса нажимайте на все необходимые рычаги, затем берите этих Джокеров, мать их, и тащите их через ворота на следующий уровень.

STREETS OF FIRE

В дальнейшем мы будем рассматривать только «одиночный» вариант игры, т.е. игру в отсутствие ваших помощников-Jokers, поскольку именно такой вариант прохождения является наиболее удобным и приемлемым. Идите по улице ② мимо кафе до самого ее конца, убив по пути 5-6 врагов при помощи пулемета, гранатомета и Базуки, и заходите там в дверь (в подворотне справа от вас будет один Joker. Как и на предыдущем уровне, он находится здесь исключительно для того, чтобы заменить собою павшего под вашим началом товарища по банде). Внутри, прежде чем подниматься по расположенной прямо перед вами лестнице на крышу, совершите небольшую экскурсию влево под небольшую лесенку рядом с заваленной дверью ③; там вы найдете полный комплект брони, здоровье и аммо. Оказавшись на крыше, поднимайтесь по вертикальной лестнице на рекламный щит ④, затем перепрыгивайте с него на следующую крышу, разворачивайтесь на 180 градусов и ждите, когда на покинутый вами щит поднимется человек с пулеметом. Не мне вас учить, что вам необходимо будет с ним сделать. Перепрыгивайте с крыши через улицу на балкон, идите по нему на следующую крышу, где стоит гигантская бочка ⑤, расстреливайте оттуда парочку заметивших вас врагов, затем спрыгивайте с конца этой крыши на уступ (не на улицу!), где при помощи рычага опускайте мост, после чего переходите на балкон напротив. Проследовав по этому балкону вправо, вы найдете в плоских ящиках то, в чем, я уверен, вы сейчас особенно остро нуждаетесь. Теперь идите



внутрь здания. За дверью справа от вас — спуск вниз, на улицу, охраняемый очередной парой врагов. Убив их, вы сможете спуститься на землю и проследовать затем в Pawn-O-Matic, который теперь стал для вас доступен (ума не приложу, что вам может в нем понадобиться). Слева от спуска на улицу — дверь-задвижка. Идите в нее ⑥, убивайте бегающего по уступу мужика и совершенно не умеющую пользоваться гранатометом женщину, наконец, подходите к лифту и спускайтесь.

SKYTRAM STATION

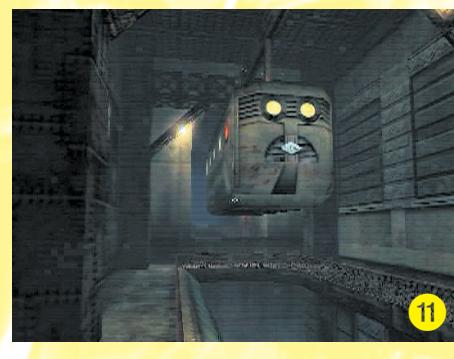
От входа на уровень сразу идите направо, убивайте троих врагов, в мусорном баке берите 25\$ и по тоннелю выходите на улицу. Уберите оружие и идите дальше, ни с кем не конфликтуйте. У закрытых ворот вы можете полюбоваться на странного мужика с шотганом (необычность его заключается в том, что он НИКАК не реагирует на ваши попытки с ним общаться). Идите направо мимо мужика и женщины, затем налево, поднимайтесь по лестнице и подходите к еще одной лестнице. За дверью справа от нее лежит масса всего очень хорошего. Здесь же стоит мужик ⑦. Увы! Если вы хотите сломать дверь и полакомиться тем, что за ней находится, этого человека вам придется убрать, ибо он не потерпит в ваших руках монтировки. Да, нервишки у местного населения ни к черту. Поднимайтесь по лестнице и выходите на следующую улицу. Не трогайте женщину и, самое главное, не обращайте внимания на настичивые звонки телефона в будке ⑧!!! Если вы все же подойдете к ней, вам покажут очень интересное кино, в котором вы, находясь в будке, снимаете с аппарата трубку, после чего вас разносит на куски взрывом. Посему вам остается только открыть дверь, подняться по крытой лестнице-ходу на верхний уровень (для подъема вы можете воспользоваться также и лифтом) и зайти там в забегаловку (такса прежняя) ⑨.

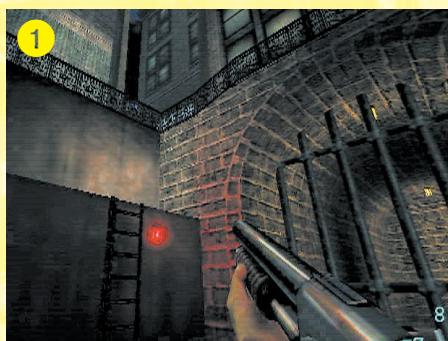
TYPHOON

В баре найдите комнату с парой столиков и кучей ящиков, где пообщайтесь с единственным находящимся в ней человеком ⑩. За 50\$ вы приобретете у него билет на поезд. Совершив сделку, найдите поблизости лестницу, спуститесь по ней и через дверь выходите наружу.

SKYTRAM STATION

И вновь вы на улице с телефонной будкой. Идите в расположенную напротив нее дверь (благодаря билету, вы сможете ее открыть), затем осторожно залезайте на бортик и ловко прыгайте с него туда, откуда время от времени вылетает трамвай с пропеллером ⑪, после чего идите направо к люку.





CENTRAL TOWERS

В самом начале уровня вы столкнетесь с двумя вооруженными обрезками труб бомжами. Оружие у ребят, конечно, так себе, но вот здоровья при этом просто немерено. Изведя на бомжей-терминаторов массу амуниции, идите к закрытым решеткой воротам (там горит красная лампочка) ①, убивайте врагов и поднимайтесь по вертикальной лестнице. За воротами справа ② хранится ОЧЕНЬ много брони, здоровья и амуниции. Обходите вокруг здания-башни ③ и уничтожайте подживающих вас за них людей. После того, как вы с ними разберетесь, из дверей здания выйдет самая настоящая толпа. Ничего страшного: просто стреляйте несколько раз из Базуки в дверной проем (ох, и хорошее же это оружие!), после чего заходите внутрь ④.

CRYSTAL PALACE EAS

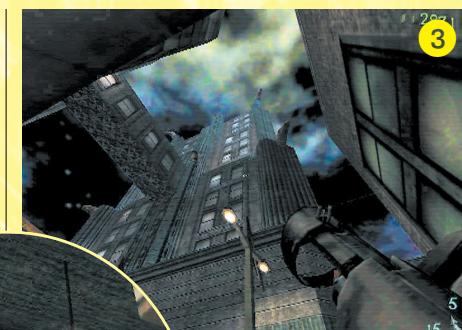
Убейте двух терминаторов (эти ничем не примечательные внешне мужики имеют воистину потрясающие запасы здоровья), затем, обогнув лифты, идите в дверь. Там за решеткой вы, как всегда, найдете много здоровья, брони и амуниции. Поднявшись на верхний уровень вы сможете двумя различными способами: по лестнице и при помощи правого лифта (левый не работает). Наверху вас поджидают четверо терминаторов (одного из них, кажется, зовут Nikki Blank), убивая которых удобнее всего при помощи той самой лестницы, у подножия которой вы сейчас стоите в раздумьях. Делать это надлежит приблизительно следующим образом. Поднимайтесь наверх ⑤, возбудите ближайшего к вам врага и начинайте убегать от него по лестнице, постреливая время от времени в преследователей через ее пролеты (лучше всего из Базуки). Достигнув первого этажа, бегите к лифту и поднимайтесь на нем наверх, затем бегите к лестнице, немного спускайтесь по ней вниз, после чего вновь со стрельбой отступайте от уже поднимающихся, а не опускающихся по лестнице за вами врагов, затем вновь сбегайте от преследователей на лифте, вновь бегите к лестнице и т.д. до вашей полной и окончательной победы над не слишком обремененными интеллектом врагами. Да, посреди лестницы есть еще одна комната с очень



полезными для вас вещами. После того как погибнет последний терминатор, заработает левый лифт. Идите в него и поднимайтесь на последний уровень.

CRYSTAL PALACE WES

Идите прямо и затем вниз по лестнице на развязку. Впереди падает решетка, за которой появляется собака ⑥. Расстреляв глупое животное, идите налево и вниз по лестницам. В двух расположенных на нижнем этаже комнатах вы найдете такое количество брони, здоровья и амуниции, которого, я уверен, вам еще никогда и нигде не доводилось видеть. Заправьтесь, как следует, затем возвращайтесь к развязке и идите теперь направо. После того как вы войдете в зал ⑦, вам покажут заставку: к вам на балкон выходят Kingpin со своей женщиной, обкладывают вас матом, после чего убегают, и начинается дискотека. Из нескольких ранее скрывающихся за решетками помещений на вас прут серьезно вооруженные люди и собаки. Как ни странно, расправиться с ними совсем не так сложно, как это может показаться на первый взгляд. Секрет успеха — удивительное устройство с нежным названием Bazooka и некоторый опыт игры в DeathMatch. Покончив с врагами, спуститесь в заветные комнатки, восстановите там силы, затем поднимайтесь наверх и идите к расположенным рядом с лестницами, по которым вы только что поднялись, дверям (ранее эти двери были закрыты решетками). Осторожно заглядывайте внутрь ⑧ и выманывайте на себя бродящих за этими дверьми терминаторов. Просто стойте напротив одной из дверей и стреляйте в нее ракетами на звук ее открывания, сопровождая, по необходимости, это действие легкими страйфами. Когда все терминаторы будут вами повержены, в зале за дверями останутся только Kingpin и его женщина. Не пытайтесь убить последнюю: это абсолютно невозможно. Не мучайтесь попусту и сосредоточьте ваше внимание на главном враге. Чем ближе вы продвигаетесь к концу игры, тем больше начинает сдавать свои позиции пресловутый реализм. То, что одетый в неопределенного покрова костюм человек не погибает на



месте от единственной попадающей в него ракеты, еще можно попытаться хоть как-то понять. Черт его знает, что за скафандр у него там под курткой надет! Но когда обнаженный по пояс мужик ловит своим голым пузом один десяток ракет за другим, да покрывает, это уже начинаетходить на издевательство. Был бы это не человек из плоти и крови, а привычный нам монстр-босс, я бы

слова против не сказал: на то он и монстр-босс, чтобы на него особо ценную амуницию изводить. Но ракета в голое пузо... В общем, играем дальше. Для определенности выберем правую ведущую в зал дверь. Подойдя к ней почти вплотную, прижмитесь левым плечом к стене сбоку от нее, затем, периодически открывая дверь, начнайте ОЧЕНЬ медленно и осторожно смещаться вправо. Вашей целью является узреть показавшийся из-за края левой в очередной раз открытой вами двери бок Kingpin-a, беспечно стоящего на мосту. Как только вы его увидели — стойте на месте! Не пытайтесь смеяться еще немного вправо: в 90% случаев это приведет к тому, что Kingpin вас заметит, и вам придется все начинать сначала. Теперь возьмите пулумет, тщательно прицельтесь и выпустите по стоящему на мосте Kingpin-у три пули, после чего немедленно страйфьтесь в угол между левой стеной и дверью. Kingpin со своей половиной спустяся на первый этаж зала, побегают там некоторое время, возможно, даже попытаются открыть дверь, за которой вы прячетесь (поскольку вы стоите к двери вплотную, поскольку это им не удастся), затем забудут о вашем существовании и вернутся на исходные позиции. Выждав для гарантии некоторое время, на несколько сантиметров отодвигайтесь от двери и повторяйте все предыдущие действия: вновь ползите вправо, периодически открывая дверь, затем, увидев жирный бот стоящего на мосту Kingpin-а (еще раз: не высовывайтесь слишком сильно!), выпустите в него очередные три пули, после чего вновь вжимайтесь в угол между дверью и стеной и т.д. Действуя таким образом, вы победите самого главного врага, не потеряв при этом ни единого процента здоровья! Когда Kingpin испустит, наконец, дух, вам покажут, как сквернословящая вас женщина сбежит на вертолете ⑨, а затем и то, как вы восседаете в кресле Kingpin-а и повелеваете его империей ⑩. Оказывается, именно к этому вы и стремились. Что ж, вашу власть и ваш трон вы вполне заслужили. Владейте!

Со своей стороны я могу лишь пожелать вам быть мудрым и, хм, милосердным правителем, дабы в один прекрасный день вас не смешил очередной соисполнитель криминального трона.

СИ TAKTIX



MIGHT AND MAGIC VII

Сергей Дергалин и
Юрий Поморцев

BARROW

Судя по вашим письмам, проблемы с навигацией внутри лабиринта Barrow все же возникли. Поэтому приводим полную схему (отдельное спасибо Алексею Звенигородскому), которая поможет вам четко ориентироваться и не заблудиться в этом месте (см. врезки). Как видно, самый короткий путь от Barrow VII к Barrow II (где спрятан Lantern of Light) выглядит следующим образом: Barrow VII (в левый лаз, рычаг поднят) — Barrow IX (в левый лаз, рычаг поднят) — Barrow V (в левый лаз, рычаг поднят) — Barrow II.

Чтобы не возвращаться дважды, сразу найдите и **Lost Meditation Spot** (на схеме — «источник»), в который можно попасть из Barrow IV, либо из Barrow VI. Оптимальный путь следующий: Barrow VII (в левый лаз, рычаг опущен) — Barrow X (в левый лаз, рычаг опущен) — Barrow III (в правый лаз, рычаг опущен) — Barrow IV (в левый лаз, рычаг поднят) — Источник. Как только доберетесь до искусственного озера, щелкните на нем, после чего с отрядом ментально свяжется **Bartholomew Hume**. Поздравляем с получением статуса **Initiate** для класса **Monk**.

Если остались силы, то пробегитесь до юго-западной части карты (двигайтесь от островка, где сходятся три моста) и возьмите из ящика **golem chest** (туловище голема). Этот предмет понадобится в дальнейшем (см. Bracada desert).

ERATHIA

В Эрафию проще всего попасть через западную границу **Harmondale**. Прежде чем исследовать городские кварталы, выполните задание, полученное от **Davrik Peladium**. Для этого отправляйтесь в северо-восточную часть карты и ищите вход в пещеры с бандитами. Пещеры эти небольшие, а сами бандиты большой опасности не представляют, так что справитесь с изгоями общества без проблем. В центральном помещении будет сундучок, в котором и находится кольцо. Верните его владельцу и получайте честно заработанные **5000** золотых, **5000** очков опыта и **20** единиц известности.

- 1 — Город
- 2 — Druid Temple (замок архидотов)
- 3 — Temple of Baa
- 4 — Titan's Stronghold (крепость титанов)
- 5 — Shrine (усыпальница — сюда нужно поставить статуэтку с рыцарем)
- 6 — Обелиск и сундук с рукой голема
- 7 — Apple Residence: Grandmaster Alchemy; Kaine's: Grandmaster Meditation; Tempus' House: Grandmaster Body Magic; Фонтан: +25 hp (временно)

Теперь внимательно исследуйте Эрафию. Здесь много любопытных мест, и особенно полезным окажется ряд хижин, где из руды вам изготовят оружие, доспехи или свиток. Рекомендуем воспользоваться услугами последних мастеров и запастись как можно большим количеством свитков с заклинанием **fly**. Пригодятся, несомневайтесь.

Поговорим с **Gina Barnes**, которую можно найти в северо-западной части города недалеко от доков. Она расскажет вам о квесте, который дается тому, кто выиграет в **AcroMage** во всех **13** тавернах. Список территорий, где есть таверны и, соответственно, где можно сыграть в карты, указаны в таблице.

Найдите некого коллекционера по имени **Norbert Thrush** (северо-западная часть города), который даст вам задание доставить письмо для **Lord Markham**. Найти лорда можно в регионе под названием **Tatalia**.

Квест, связанный с получением статуса **Cavalier** для персонажей партии с классом **Knight**, выдается неким **Frederick Org** (ищите **Org's residence**). Для выполнения задания необходимо очистить от призраков и прочей нечисти **Haunted Mansion**, который расположен в **Barrow Downs** (северо-западная часть карты). Кстати, там же вы найдете и первую из трех картин (**painting**), которая потребуется для одного из будущих квестов. После выполнения задания рыцари отряда (если таковые были) приобретут статус кавалеристов.

ERATHIA



AVLEE



AVLEE

Далекая северная страна... Во время первого посещения рекомендуем выполнить два важных действия — найти руку голема и получить квест **sabotage lift**. Рука голема находится в сундуке на центральном острове (для ориентировки — остров имеет почти правильную круглую форму), до которого можно добраться с помощью заклинаний **water walk** или **fly**. Перед посещением островка найдите пьедестал с защитой от магии воды (**water resistance**), так как около него полно водных элементалей.

Вышеуказанный квест вы получите от жителя по имени **Steagal Snick**, хижина которого расположена в северо-западной части карты. Он даст вам специальный ремень (**belt**), требующийся для выполнения этого задания.

BRACADA DESERT

Бракада — место весьма своеобразное. Для перемещения здесь предусмотрены телепортеры, рядом с которыми располагаются колонны с обозначением конечной точки телепортации. Но на деле от телепортов толку не много, и чтобы полноценно изучить территорию (читай — подобрать все, что плохо лежит), нужно заклинание **fly**. В принципе, для первого знакомства с территорией и получения основных квестов хватит единственного скролла (при экономном использовании, разумеется).

Итак, перво-наперво, идите к **School of Sorcery** (школе магии). Сделать это лучше без помощи заклинания — просто найдите на площади, где располагается с десяток телепортов, соответствующий телепорт. В школе магии вы получите квест по сборке голема. Голем состоит из шести частей: две руки (**arms**), две ноги (**legs**), голова (**head**) и туловище (**chest**), а найти их можно на следующих локациях:

- голова — Bracada desert
- первая рука — Tatalia
- вторая рука — Avlee
- туловище — Barrows downs
- обе ноги — Deyja

А теперь небольшой ноанс. Дело в том, что в природе существует две головы для голема, и если приладить впоследствии не ту черепушку, то голем нападет на вас.



D1 — Red Dwarf Mines
 D2 — School of Sorcery
 1 — Алтарь
 2 — Smiling Jack (Dagger Expert, 4 Skill, 2000 Gold); Will Rudyman (Bow Expert, 4 Skill, 2000 Gold)
 3 — Familiar Place Inn
 4 — Matriarch Bowz
 5 — Temple of Light
 6 — Crystal Caravans
 7 — Gayle (Air Grand Master, Master, 10 Skill, 2000 Gold)
 8 — Brigham the Frugal (Merchant Grand Master, Master, 10 Skill, 8000 Gold)
 9 — Guild of Illumination (Lews)
 10 — Алтарь
 11 — Группа телепортов
 12 — Samuel Brenson (Identify Item Master, Expert, Skill 7, 2500 Gold)
 13 — Master Guild of Water
 15 — Obelisk # 5
 16 — Brand the Maker (Plate Grand Master, Master, 10 Skill, 7000 Gold)
 17 — Lena Rowan (квест Champion)
 18 — Lysander Sweet (квест Ranger Lord)
 19 — Kelli Hollyfield (Body Building Expert, 4 Skill, 500 Gold)
 20 — Spyder (Dodging Expert, 4 Skill, 2000 Gold); Puddle Stone (Unarmed Expert, 4 Skill, 2000 Gold)
 21 — Bryce Watershed (Alchemy Expert, 4 Skill, 2000 Gold); Janet Thomas (членство в гильдии Water Guild)
 22 — Isac Applebee (Learning Expert, 4 Skill, 2000 Gold)
 23 — Edmond's Ampules (Alchemy, Identify Monster)
 24 — Artifacts and Antiques (в ассортименте кольца, амулеты и пр.)
 25 — Elsie Pederton (Master Staff, Expert, Skill 7, 5000 Gold)
 27 — Ethan Lightsword (Light Expert, 4 Skill, 2000 Gold); Tessa Greensward (Meditation Master, Expert, 7 Skill, 2500 Gold)
 28 — Enchanters
 a — Abbey Normal Golem Head («патологическая» голова голема)
 b — Пьедестал с заклинанием Shield
 c — Пьедестал с заклинанием Earth Resistance
 d — Golem Head («правильная» голова голема)
 e — +25 интеллект и индивидуальность (временно)

«Правильная» голова называется **golem head**, и припрятана она в сундуке около основания восточной башни **Gayle** (северо-восточная часть карты, недалеко от конюшни), а «патологическая» (**abbey normal golem head**) — в сундуке на площади со множеством телепортов. Кстати, отличаются головы даже по виду — «патологическая» имеет более злобное выражение.

Если вы смогли взять туловище голема еще во время первого посещения **Barrow Downs**, то это избавит вас от повторного визита в это невеселое место. Ну а если

нет — не поленитесь прогуляться туда еще разок.

Обойдя все места, к которым можно добраться с помощью системы порталов, приступайте к изучению территории с воздуха. В первую очередь ищите лампы с джинами, от которых можно извлечь немало пользы, если использовать их в соответствии с приведенной во врезках таблицей. Кстати, в нашем случае визит выпал на начало августа, и чтобы не растратывать мощь полуожесточенных существ на создание обычного «презренного металла», мы дождались конца ноября и добавили **10.000** очков опыта персонажам.

Собрать голема можно на любой территории, в любое время и в любом порядке — для этого просто щелкните на его портрете в реестре неигровых персонажей. Главное — правильно начать сборку и установить нужную голову (если поставлена «неправильная» голова — нажмите **swap head**), а потом просто жать **golem parts**. Как только античный робот будет собран, возвращайтесь к школе магии и поговорите с наставником. Он вдохнет жизнь в голема и возведет волшебников (**sorcerer**) в ранг **wizard**.

На этом первое посещение пустыни можно считать законченным и пора отправляться в **Red Dwarf Mines** (к ним можно выйти через северо-восточную границу карты), где нас зайдутся окаменевшие гномы...

RED DWARF MINES

Шахты представляют собой многоуровневый подземный лабиринт, в котором обитают медузы и слизняки. К счастью, для спасения гномов достаточно обойти только самый верхний уровень. Из противников на нем присутствуют только медлительные слизняки, от которых не сложно убежать (оружие на них не действует, только магия).

Итак, требуется спасти семерых превращенных в камень гномов (их местоположения на карте отмечены буквой «d»). Для того чтобы обратить камень в плоть, просто используйте на фигурке эликсир (**elixir**), который дал вам король гномов **Hothfarr IX**. После спасения гномов возвращайтесь в **Stone City** и идите на аудиенцию к королю. За спасение положена награда — полный ремонт замка, **5000** золотых, **12500** очков опыта и **20** дополнительных единиц из известности.

Если спуститься на нижний уровень (где обитают медузы, запаситесь свитками/заклинанием/снадобьями **cure paralysis!**) и добраться до машины, то можно выполнить квест, полученный от **Steagal Stick**. После саботажа у ванного отряда будет один час времени (игрового, не реального), чтобы покинуть шахты. В принципе, этого за глаза хватает, но лучше не медлить, особенно если в лабиринтах еще остались противники.

DEYJA

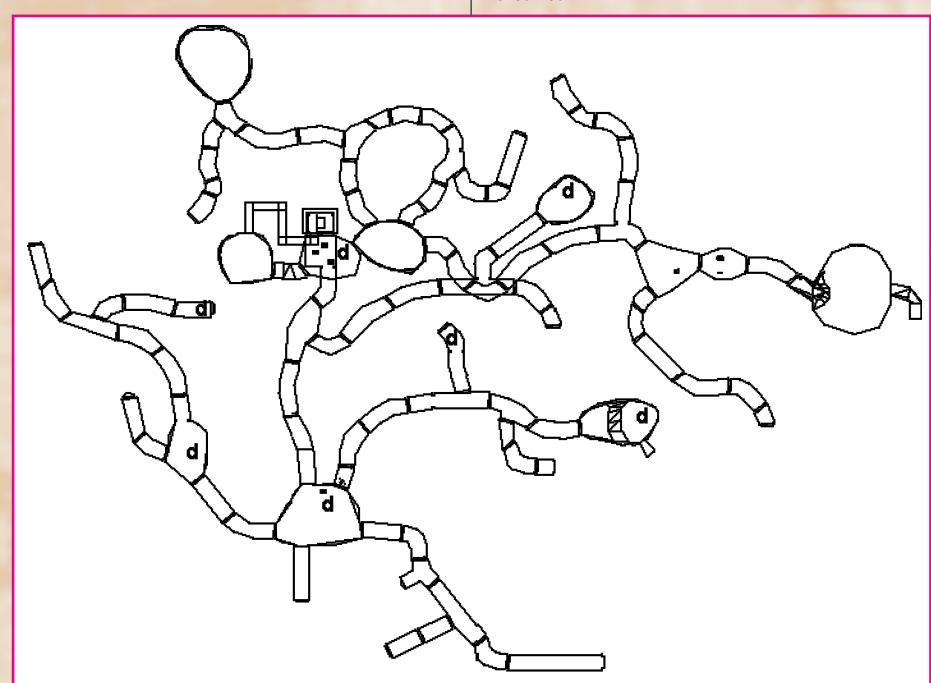
Пустынная территория, на которой, тем не менее, есть несколько очень полезных местечек. Во-первых, к ним относятся два высокогорья с сундуками (на карте обозначены цифрами **10** и **12**), в которых спрятаны ноги голема (**left golem leg** и **right golem leg**). Во-вторых, здесь, равно как и в пустыне Бракада, можно найти столь ценные лампы с джинами. Кстати, несмотря на обилие возышенностей, здесь вполне можно обойтись без применения заклинания **fly**. Но на всякий случай держите активным спелл **feather fall**, который уменьшит повреждения в том случае, если отряд случайно упадет с большой высоты.

Из противников здесь встречаются гарпии, которые могут опьянить персонажей, после чего последние будут лишь глупо ульбаться вместо того, чтобы активно махать мечами.

Интересный момент — на западной дороге вам может повстречаться местный страж-зомби по имени **Lunius Shadon**, который потребует таксус в **1000** золотых. Заплатив указанную сумму, вы обезопасите себя от отряда зомби, который шатается по дороге. Впрочем, можно и не платить, а заодно и получить некоторое дополнительное количество опыта. К слову, даже и не пытайтесь звать на помощь местную стражу или заманивать зомби в городские кварталы — охране плевать на оживших мертвецов и драться с ними она не будет.

TATALIA

В этом болотистом крае обосновался **Lord Markham**, для которого у вас есть письмо. Отправляйтесь к нему в резиденцию (**Lord Markham Manor**) и идите в центральную дверь. Отдайте лорду письмо и возьмите перо (**parson quill**), которое необходимо передать **Norbert Thrush**. После того как коллекционер пополнит свою коллекцию, вы получите **2000** золотых, **5000** очков опыта и **20** очков из известности.





1 — Городок
 2 — Watchtower 6 (подземелья)
 3 — Обучение (Earth Magic GrandMaster); Колодец: +2 к сопротивляемости огню (насовсем)
 4 — Обучение (Learning Expert)
 5 — Обелиск
 6 — Город
 7 — Квест (Promotion to Villain)
 8 — Усыпальница +10 к сопротивляемостям земле, разуму, телу (насовсем)
 10 — Сундук с правой ногой голема
 11 — Hall of the Pit
 12 — Сундук с левой ногой голема



1 Город
 2 Небольшое поселение
 3 Dragon's Cave (пещеры дракона)
 4 Alloyed Weapons (оружие)
 5 Alloyed Armor and Shields (броня)
 6 Tidewater Caverns (здесь находится пиратская карта)
 7 Обелиск
 8 Усыпальница друидов

На юго-востоке острова, расположенного в западной части карты, вы найдете сундук с рукой голема.

ВЫБОР СТОРОНЫ

Но прежде чем покидать Таталию, сделайте еще несколько дел. Отыщите некого *Ferdinand Visconti*, который поручит отыскать три рисунка (*three paintings*). Один из них уже должен быть в вашей коллекции (тот, что был взят со стены в *Hunting Mansion*), а два других находятся в замке в Эрафии.

Еще одно любопытное место в Таталии — винный погребок (*wine cellar*). Там, помимо спиртных напитков, еще встречаются привидения и некроман瑟ы. Несмотря на риск, имеет смысл заглянуть в этот погребок, так как там много ценных предметов (сундуки, кстати, открываются с помощью рычагов, расположенных в помещении напротив).

После выполнения квеста со спасением гномов возвращайтесь в свой замок в *Harmondale*. По его залам будет бодро бродить хорошо знакомый золотой голем, а в тронной комнате вас будут дожидаться два посланника — один от эльфов (*Alain Han*), а второй — от людей (*Ellen Rockway*). Причиной их визита стала смерть судьи *Gray* (он жил в юго-восточной части города), которому доселе удавалось сохранять нейтралитет на землях *Harmondale* и не вмешиваться в чужую войну. Но с его смертью многое изменилось...

Вот на этом судьбоносном этапе и будет нужно определиться, к какой стороне примкнуть. Если до этого худобено удавалось балансировать между силами Света (люди) и Тьмы (эльфы), то теперь вопрос поставлен ребром — кому из представителей воюющих сторон занять место покойного судьи. Если вы выберете судью *Fairweather*, то это автоматически будет означать, что вы стали адептом сил Света, а если судью *Sleen* — то адептом сил Тьмы.

В зависимости от выбранного пути, изменится последующий набор квестов, а также класс персонажей после выполнения квестов серии *second promotion* (второе продвижение). Помимо этого, Светлая сторона получит заклинания школы магии *Light*, а Темная, соответственно, *Dark*.

Актуальный вопрос — кого выбирать? На наш взгляд, несколько проще примкнуть к силам Тьмы. Во-первых, заклинания школы *Dark* чуть более эффективны. Во-вторых, по непроверенным данным, альянс именно с Темной стороной даст доступ к локациям *The Pit* и *Celeste*, а следовательно, позволит стать единоличным победителем в *AcroMage* и получить информацию о неком реликте (наподобие того, к которому можно добраться, разгадав загадку обелисков). В-третьих, избрав Темный путь, становится проще выполнить некоторые квесты, например, квест с тремя рисунками (*three paintings*) — можно просто уничтожить охрану, а не изглядаться с заклинанием *invisibility*. Но, следует заметить, что все эти преимущества не слишком ярко выражены и откровенного дисбаланса между противоборствующими сторонами нет. Решение за вами.

Итак, мы предоставляем вам полную свободу выбора, не навязывая свою позицию. Если вдруг возникнут сложности или появятся вопросы, то смело связывайтесь — всегда поможем советом или консультацией. К сожалению, поместить прохождение даже за одну из сторон мы не в состоянии из-за ограниченного объема журнала. Но мы уверены, что той информации, которая была приведена в трех частях нашего руководства к *Might and Magic VII*, вам будет достаточно, чтобы самостоятельно закончить игру и уверенно себя чувствовать на просторах Эрафии...

СИ TACTIX



1 — Гора Thunderfist
 2 — Небольшое поселение

ТЕРРИТОРИИ, ГДЕ МОЖНО СЫГРАТЬ В ACROMAGE

1. Avlee	8. Nighon
2. Bracada Desert	9. The Pit
3. Barrow Downs	10. Erathia
4. Celeste	11. Stone City
5. Deyja	12. Tatalia
6. Evenmorn Isle	13. Tularean Forest
7. Harmondale	

ПРОДВИЖЕНИЯ (PROMOTION) ДЛЯ РАЗЛИЧНЫХ КЛАССОВ

Класс	Первое продвижение	Второе продвижение
Knight	Cavilier	Champion/Black Knight
Thief	Scout	Spy/Assassin
Monk	Initiate	Master/Ninja
Paladin	Crusader	Hero/Villian
Archer	Battle Mage	Warrior Mage/Warlock
Tracker	Ranger	Ranger Lord/Bounty Hunter
Cleric	Priest	Sun Priest/Moon Priest
Sorceror	Wizard	ArchMage/Lich
Druid	Great Druid	Arch Druid/Witch

ЭФФЕКТ ОТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЛАМП С ДЖИНАМИ

Неблагоприятные для использования числа (вне зависимости от месяца):		22-28	+4 скорость
5 — окаменение	Июль	1-7	+1 удача
7 — полное уничтожение		8-14	+2 удача
13 — смерть		15-21	+3 удача
21 — полное уничтожение		22-28	+4 удача
26 — окаменение	Август	1-7	+1000 золотых
27 — смерть		8-14	+2000 золотых
Январь		15-21	+3000 золотых
1-7	+1 сила	22-28	+4000 золотых
8-14	+2 сила		
15-21	+3 сила		
22-28	+4 сила		
Февраль	Сентябрь	1-7	+5 единиц еды
1-7	+1 интеллект	8-14	+10 единиц еды
8-14	+2 интеллект	15-21	+15 единиц еды
15-21	+3 интеллект	22-28	+20 единиц еды
22-28	+4 интеллект		
Март	Октябрь	1-7	+2 скилл-поинта
1-7	+1 индивидуальность	8-14	+4 скилл-поинта
8-14	+2 индивидуальность	15-21	+6 скилл-поинтов
15-21	+3 индивидуальность	22-28	+8 скилл-поинтов
22-28	+4 индивидуальность		
Апрель	Ноябрь	1-7	+2500 очков опыта
1-7	+1 выносливость	8-14	+5000 очков опыта
8-14	+2 выносливость	15-21	+7500 очков опыта
15-21	+3 выносливость	22-28	+10 000 очков опыта
22-28	+4 выносливость		
Май	Декабрь	1-7	+1 к случайно выбранной сопротивляемости
1-7	+1 меткость	8-14	+2 к случайно выбранной сопротивляемости
8-14	+2 меткость	15-21	+3 к случайно выбранной сопротивляемости
15-21	+3 меткость	22-28	+4 к случайно выбранной сопротивляемости
22-28	+4 меткость		
Июнь			
1-7	+1 скорость		
8-14	+2 скорость		
15-21	+3 скорость		

СХЕМА ПЕРЕМЕЩЕНИЙ ПО BARROW

Примечание: все направления будут верны только в том случае, если группа стоит лицом к лазам!

Barrow	Левый лаз (рычаг поднят/рычаг опущен)	Правый лаз (рычаг поднят/рычаг опущен)
I	XI/VI	V/XV
II	XII/XIII	XIV/V
III	XII/VIII	X/IV
IV	Источник/XV	XII/III
V	II/I	IX/XII
VI	XIII/Источник	XI/I
VII	IX/X	Выход
VIII	XIV/III	XV/XIII
IX	V/VII	Выход
X	VII/III	Выход
XI	II/XIII	I/VI
XII	XIV/IV	V/III
XIII	XI/II	VIII/VI
XIV	VIII/XV	II/XII
XV	VIII/XIV	IV/I

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ В ACROMAGE ДЛЯ РАЗЛИЧНЫХ ТЕРРИТОРИЙ

Территория	Высота замка	Макс. величина одного из ресурсов
Avlee	125	350
Bracada Desert	75	200
Barrow Downs	100	300
Celeste	-	-
Deyja	75	200
Evenmorn Isle	-	-
Harmondale	30	100
Nighon	-	-
The Pit	-	-
Erathia	50	150
Stone City	-	-
Tatalia	125	350
Tularean Forest	-	-

СПИСОК НАИБОЛЕЕ ЭФФЕКТИВНЫХ ЗАКЛИНИЯЙ ДЛЯ КАЖДОЙ ИЗ ШКОЛ МАГИИ

Школа магии	Заклинания
Fire	Fire Aura, Immolation, Incinerate
Water	Enchant Item, Town Portal, Lloyd's Beacon, Acid Burst
Earth	Stone to Flesh, Telekinesis, Mass Distortion
Air	Fly, Invisibility, Wizard Eye, Jump
Body	Heal, Power Cure, Regeneration, Protection From Magic
Spirit	Raise Dead, Detect Life, Bless, Heroism, Resurrection
Mind	Mind Blast, Cure Paralysis, Cure Insanity
Light	Paralyze, Day of the Gods, Hour of Power, Day of Protection, Divine Intervention, Sunray
Dark	Shrapmetal, Pain Reflection, Dragon Breath, Souldrinker

ГРАФИК ПУТЕШЕСТВИЙ НА КОРАБЛЯХ

ИСХОДНОЕ МЕСТО	МЕСТО НАЗНАЧЕНИЯ	ВРЕМЯ (В ДНЯХ)
ПОНЕДЕЛЬНИК		
Avlee	The Tularean Forest	3
Bracada Desert	Tatalia	4
Erathia	Avlee	4
Evenmorn Island	Tatalia	4
Tatalia	Bracada Desert	4
The Tularean Forest	Bracada Desert	6
ВТОРНИК		
Avlee	Erathia	4
Bracada Desert	Evenmorn Island*	1
Erathia	Tatalia	2
Evenmorn Island	Доки закрыты	-
Tatalia	Erathia	2
The Tularean Forest	Avlee	3
*Должна быть найдена карта пиратов (<i>Lost Pirate Map</i>), которая спрятана в Tidewater Caverns (Tatalia) в сундуке, находящемся за секретной стеной на верхнем уровне.		
СРЕДА		
Avlee	The Tularean Forest	3
Bracada Desert	Tatalia	4
Erathia	Bracada Desert	6
Evenmorn Island	Tatalia	4
Tatalia	Bracada Desert	4
The Tularean Forest	Bracada Desert	6
ЧЕТВЕРГ		
Avlee	Tatalia	5
Bracada Desert	Evenmorn Island*	1
Erathia	Tatalia	2
Evenmorn Island	Доки закрыты	-
Tatalia	Erathia	2
The Tularean Forest	Avlee	3
*Должна быть найдена карта пиратов (<i>Lost Pirate Map</i>)		
ПЯТНИЦА		
Avlee	The Tularean Forest	3
Bracada Desert	Tatalia	4
Erathia	Avlee	4
Evenmorn Island	Tatalia	4
Tatalia	Avlee	5
The Tularean Forest	Доки закрыты	-
СУББОТА		
Avlee	Erathia	4
Bracada Desert	The Tularean Forest	6
Erathia	Tatalia	2
Evenmorn Island	The Tularean Forest	6
Tatalia	Erathia	2
The Tularean Forest	Avlee	3
ВОСКРЕСЕНЬЕ		
Avlee	Доки закрыты	-
Bracada Desert	Erathia	6
Erathia	Evenmorn Island*	7
Evenmorn Island	Доки закрыты	-
Tatalia	Evenmorn Island*	5
The Tularean Forest	Evenmorn Island*	7
*Должна быть найдена карта пиратов (<i>Lost Pirate Map</i>)		

ГРАФИК ПУТЕШЕСТВИЙ НА ЛОШАДЯХ

ИСХОДНОЕ МЕСТО	МЕСТО НАЗНАЧЕНИЯ	ВРЕМЯ (В ДНЯХ)
ПОНЕДЕЛЬНИК		
Avlee	Конюшни закрыты	-
Bracada Desert	Erathia	3
Deyja	Erathia	3
Erathia	Tatalia	2
Erathia	Deyja	3
Harmondale	Erathia	2
Tatalia	Конюшни закрыты	-
The Tularean Forest	Avlee	3
ВТОРНИК		
Avlee	The Tularean Forest	3
Bracada Desert	Harmondale	5
Deyja	The Tularean Forest	2
Erathia	Harmondale	2
Harmondale	The Tularean Forest	2
Tatalia	Erathia	2
The Tularean Forest	Deyja	2
The Tularean Forest	Harmondale	2
СРЕДА		
Avlee	Deyja	5
Bracada Desert	Erathia	3
Deyja	Erathia	3
Erathia	Tatalia	2
Erathia	Bracada Desert	3
Harmondale	Erathia	2
Tatalia	Конюшни закрыты	-
The Tularean Forest	Avlee	3
ЧЕТВЕРГ		
Avlee	The Tularean Forest	3
Bracada Desert	Конюшни закрыты	-
Deyja	The Tularean Forest	2
Erathia	Harmondale	2
Erathia	Deyja	3
Harmondale	The Tularean Forest	2
Tatalia	Erathia	2
The Tularean Forest	Harmondale	2
ПЯТНИЦА		
Avlee	Конюшни закрыты	-
Bracada Desert	Erathia	3
Deyja	Erathia	3
Erathia	Tatalia	2
Harmondale	Erathia	2
Tatalia	Конюшни закрыты	-
The Tularean Forest	Avlee	3
The Tularean Forest	Deyja	3
СУББОТА		
Avlee	The Tularean Forest	3
Bracada Desert	Harmondale	5
Deyja	The Tularean Forest	2
Erathia	Harmondale	2
Erathia	Bracada Desert	3
Harmondale	The Tularean Forest	2
Tatalia	Erathia	2
The Tularean Forest	Harmondale	2
ВОСКРЕСЕНЬЕ		
Avlee	Deyja	5
Bracada Desert	Erathia	3
Deyja	Конюшни закрыты	-
Erathia	Конюшни закрыты	-
Harmondale	Arena	4
Tatalia	Конюшни закрыты	-
The Tularean Forest	Deyja	2

ОСНОВНЫЕ АТРИБУТЫ ПРЕДМЕТОВ

АТРИБУТ	ЭФФЕКТ
Antique	Увеличивает стоимость
Assassins`	Добавляет 5 единиц к Body damage и 2 единицы к Disarm Trap
Barbarians`	Добавляет 6-8 единиц к повреждениям от холода и 5 единиц к броне (Armor Class)
«of Acid»	Добавляет 12 единиц к повреждениям от магии Body
«of Antidotes»	Иммунитет к отравлениям
«of Air Resistance»	Бонус к сопротивляемости заклинаниям школы Air
«of Alarms»	Сопротивляемость к заклинанию sleep
«of Alchemy»	Бонус к скиллу Alchemy
«of Arms»	Бонус к скиллу Armsmaster
«of Body Resistance»	Бонус к сопротивляемости заклинаниям школы Body
«of Carnage»	Дополнительные повреждения от взрыва
«of Charm»	Бонус к индивидуальности
«of Cold»	Добавляет 3-4 единицы к повреждениям от заклинаний холода
«of Darkness»	Ворует жизнь у противника и увеличивает скорость оружия
«of David»	Удваивает повреждения, наносимые титанам
«of Defense»	Бонус к броне (Armor Class)
«of Disarming»	Бонус к скиллу Disarm
«of Dodging»	Бонус к скиллу Dodge
«of Doom»	+1 ко всем характеристикам, сопротивляемости, жизни, мане и броне (Armor Class)
«of Earth»	+10 к выносливости, броне (Armor Class) и жизни
«of Earth Resistance»	Бонус к сопротивляемости заклинаниям школы Earth
«of Fire»	Добавляет 2-12 единиц к повреждениям от огня
«of Flame»	Добавляет 1-6 единиц к повреждениям от огня
«of Frost»	Добавляет несколько единиц к повреждениям от холода
«of Health»	Бонус к жизни персонажа
«of Identifying»	Бонус к скиллам ID Item и ID Monster
«of Items»	Бонус к скиллу Identify Item
«of Immunity»	Сопротивляемость болезни
«of Infernos»	Добавляет 3-18 единиц к повреждениям от огня
«of Life»	+10 к жизни персонажа, а также ускорение регенерации
«of Lightning»	Добавляет 4-10 единиц к повреждениям от электричества
«of Luck»	Бонус к удаче
«of Magic»	Бонус к мане
«of Mana»	Ускорение регенерации маны
«of Might»	Бонус к силе
«of Mind Resistance»	Бонус к сопротивляемости заклинаниям школы Mind
«of Monsters»	Бонус к скиллу Identify Monster
«of Poison»	Добавляет урон от магии Body
«of Precision»	Бонус к меткости
«of Protection»	+10 ко всем сопротивляемостям
«of Regeneration»	Ускорение регенерации жизни персонажа
«of Sanity»	Иммунитет к безумию

АТРИБУТ	ЭФФЕКТ
«of Shielding»	Уменьшает вдвое повреждения от дистантных атак
«of Sparks»	Добавляет 2-5 единиц к повреждениям от электричества
«of Speed»	Бонус к скорости
«of Stealing»	Бонус к скиллу Stealing
«of The Fist»	Бонус к скиллу Unarmed
«of The Gods»	+10 ко всем базовым характеристикам
«of The Golem»	+15 к выносливости и +5 к броне (Armor Class)
«of The Phoenix»	+30 к сопротивляемости огню и ускорение регенерации жизни
«of The Ocean»	+10 сопротивляемости воде и +2 к скиллу Alchemy
«of The Medusa»	Иммунитет к окаменению
«of The Moon»	+10 к интеллекту и удаче
«of The Sky»	+10 к мане, скорости и интеллекту
«of The Stars»	+10 к выносливости и меткости
«of The Storm»	+20 к сопротивляемости воздуху и скиллу Shielding
«of The Sun»	+10 к силе и индивидуальности
«of The Troll»	+15 к выносливости и ускорение регенерации жизни
«of Thought»	Бонус к интеллекту
«of Thunderbolts»	Добавляет 6-15 единиц к повреждениям от электричества
«of Unicorn»	+15 к удаче и ускорение регенерации маны
«of Venom»	Добавляет 8 единиц к повреждениям, наносимым магией школы Body
«of Vigor»	Бонус к выносливости
«of Water Resistance»	Бонус к сопротивляемости воде
«of Water Walking»	Позволяет ходить по воде
Rogues	+5 к скорости и меткости
Slaying	Удваивает повреждения при атаках на некоторые расы
Swift	Увеличивает скорость оружия
Thieves`	+3 к скиллам Stealing и Disarm Trap
Warriors`	+5 к силе и выносливости
Wizards`	+5 к интеллекту и индивидуальности

ЧЕРНЫЕ ЗЕЛЬЯ (Alchemy, уровень Grand Master)

Персонаж со скиллом Alchemy уровня grandmaster может смешивать белые зелья, чтобы создавать черные.

Название	Ингредиенты	Эффект
Pure Might	Cure Disease + Might Boost	+50 Might на всем.
Pure Intellect	Cure Disease + Intellect Boost	+50 Intellect на всем.
Pure Personality	Cure Poison + Personality Boost	+50 Personality на всем.
Pure Endurance	Awaken + Endurance Boost	+50 Endurance на всем.
Pure Speed	Cure Poison + Speed Boost	+50 Speed на всем.
Pure Accuracy	Awaken + Accuracy Boost	+50 Accuracy на всем.
Pure Luck	Stoneskin + Swift Potion	+50 Luck на всем.
Rejuvenation	Bless + Divine Restoration Preservation + Divine Restoration Water Breathing + Divine Restoration	Снимает неестественное старение.
Slaying Potion	Shield + Flaming Potion	Добавляет к оружию атрибут «of dragon slaying».
Stone to Flesh	Heroism + Cure Paralysis	Лечит от окаменения.

НАСТАВНИКИ**УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:***Имя:* Имя наставника*Уровень:* Уровень наставника (Expert, Master, Grand Master)*Место:* Место жительства наставника*Стоимость:* Сколько денег (в золотых монетах) за обучение берет наставник**ТРЕБОВАНИЯ:***Expert:* уровень скилла не ниже 4*Master:* уровень скилла не ниже 7*Grand Master:* уровень скилла не ниже 10**НАСТАВНИКИ ПО БОЕВЫМ СКИЛЛАМ**

Имя	Уровень	Место	Стоимость
AXE			
Wort Goblinreaver	Expert	Avlee	2000
Turgon Woodsplitter*	Expert	Harmondale	2000
Dalin Keenedge	Master	Stone City	5000
Karn Stonecleaver**	Grand Master	Tatalia	8000
*Группа домов в южной части Harmondale			
**Горы			
BOW			
Wil Rudyman	Expert	Bracada Desert	2000
Jaycin Suretrail	Expert	Pierpont	2000
Lanshee Ravensight	Master	Mount Nighon	5000
Cardric the Steady	Grand Master	Harmondale	8000
MACE			
Aldrin Tamloc	Expert	Stone City	2000
Norbert Havest	Expert	Steadwick	2000
Brother Rothman	Master	Tatalia	5000
Patwin Fellbern	Grand Master	Deyja	8000
SPEAR			
Kerin Greydawn	Expert	Tatalia	2000
Cassandra Holden	Expert	Avlee	2000
Claderin Silverpoint	Master	Pierpont	5000
Seline Falconeye	Grand Master	Stone City	8000
DAGGER			
Smiling Jack	Expert	Bracada Desert	2000
Mortie Ottin	Expert	Pierpont	2000
Aznog Slasher	Master	Mount Nighon	5000
Tonken Fist	Grand Master	Tatalia	8000
William Lasker	Grand Master	Erathia*	8000
*В канализации Erathian			

STAFF

Garic Hawthorne Expert Mount Nighon 2000

Ton Withersmythe Expert Harmondale 2000

Elsie Pederton Master Bracada Desert 5000

Jillian Mithrit Grand Master Avlee 8000

SWORD

Flynn Arin Expert Tatalia 2000

Payge Rivenhill Expert Steadwick 2000

Tugor Slicer Master Deyja 5000

Chadric Townsaver* Grand Master Harmondale 8000

*Группа домов в южной части Harmondale

UNARMED

Kira Steeleye Expert Harmondale 2000

Puddle Stone Expert Bracada Desert 2000

Ulbrecht the Brawler Master Evenmorn Island 5000

Norris* Grand Master Erathia 8000

*Северо-восточный угол Erathia, недалеко от Steadwick

LEATHER

Mikel Deerhunter Expert Avlee 1000

Douglas Iverson Expert Harmondale 1000

Rabisa Nedlon Master Mount Nighon 3000

Miyon the Quick Grand Master Pierpont 7000

CHAIN

Gilad Bith Expert Pierpont 1000

Tricia Steelcoif Expert Tatalia 1000

Medwari Dragontracker Master Avlee 3000

Halian Nevermore Grand Master Deyja 7000

PLATE

Critias Burnkindle Expert Stone City 1000

Weldrik Lotts** Expert Tatalia 1000

Dekian Forgewright* Master Erathia 3000

Brand the Maker Grand Master Bracada Desert 7000

*Недалеко от Fort Riverstride

**Горы Имя Уровень Место Стоимость

SHIELD

Randal Wolverton Expert Steadwick 1000

Isram Gallowswell* Master Tatalia 3000

Fedwin Smithson Grand Master Evenmorn Island 7000

*Горы

DODGE

Sheldon Mist Expert Harmondale 2000

Spyder Expert Bracada Desert 2000

Oberic Crane Master Evenmorn Island 5000

Kenneth Wain* Grand Master Erathia 8000

*Северо-восточный угол Erathia, недалеко от Steadwick

НАСТАВНИКИ ПО МАГИЧЕСКИМ СКИЛЛАМ			
Имя	Уровень	Место	Стоимость
AIR MAGIC			
Kyra Stormeye	Expert	Tatalia	1000
Sethrik Windsong	Expert	Pierpont	1000
Rislyn Greenstorm	Master	Avlee	4000
Gayle	Grand Master	Bracada Desert	8000
DARK MAGIC			
Jasp the Nightcrawler	Expert	Deyja	2000
Seth Darkenmore	Master*	The Hall of the Pit	5000
*Должен быть выполнен квест Breeding Zone			
EARTH MAGIC			
Johanson Kern*	Expert	Harmondale	1000
Jasper Wellman	Expert	Stone City	1000
Lara Stonewright	Master	Pierpont	4000
Avalanche	Grand Master	Deyja	8000
*Группа домов в южной части Harmondale			
FIRE MAGIC			
Lisha Redding	Expert	Tatalia	1000
Kindle Treasurestone	Expert	Pierpont	1000
Ashen Temper	Master	Harmondale	4000
Blayne*	Grand Master	Steadwick	8000
*Горы на юго-востоке Steadwick			
LIGHT MAGIC			
Ethan Lightsworn	Expert	Bracada Desert	2000
Helena Morningstar	Master*	Celeste	5000
Gavin Magnus	Grand Master**	Celeste	8000
*Должен быть выполнен квест Walls of the Mist			
**Должен быть выполнен квест Archmage или Priest of Light			
WATER MAGIC			
Karla Ravenhair	Expert	Avlee	1000
Herald Whitecap	Expert	Pierpont	1000
Tobren Rainshield	Master	Mount Nighon	4000
Torrent	Grand Master	Harmondale	8000
BODY MAGIC			
Tristen Hearthsworn	Expert	Steadwick	1000
Straton Hillsman	Expert	Harmondale	1000
Brother Bombah	Master	Tatalia	4000
Tempus*	Grand Master	Avlee	8000
*Остров недалеко от города			
MIND MAGIC			
Julian the Devler	Expert	Steadwick	1000
Helga Whitesky	Expert	Mount Nighon	1000
Myles Featherwind	Master	Avlee	4000

Имя	Уровень	Место	Стоимость
Xavier Bremen	Grand Master	Tatalia	8000
SPIRIT MAGIC			
Solomon Riverstone	Expert	Tatalia	1000
Bertram Stillwater	Expert	Harmondale	1000
Heather Dreamwright*	Master	Erathia	4000
Benjamin the Balanced	Grand Master	Pierpont	8000

*Северо-восточный угол Erathia, недалеко от Steadwick

НАСТАВНИКИ ПО РАЗЛИЧНЫМ СКИЛЛАМ			
Имя	Уровень	Место	Стоимость
ALCHEMY			
Bryce Watershed	Expert	Bracada Desert	500
Edgar Willowbark	Expert	Pierpont	500
Elzbet Winterspoon	Master	Mount Nighon	2500
Lucid Apple*	Grand Master	Avlee	6000
*Остров недалеко от города			
ARMSMASTER			
Edgar Botham	Expert	Deyja	2000
Trent Steele	Expert	Tatalia	2000
Paula Brightspear	Master	Avlee	5000
Lasiter the Slayer	Grand Master	The Land of the Giants	8000
BODY BUILDING			
Kelly Hollyfield	Expert	Bracada Desert	500
Trip Thorinson	Expert	Stone City	500
Wanda Foestryke	Master*	Deyja	2500
Evander Thomas	Grand Master**	Mount Nighon	6000
*Требуется не менее 50 Endurance			
**Требуются скилл Master не ниже 9 уровня и не менее 50 Endurance			
DISARM TRAP			
Gretchen Fiddlebone	Expert	Pierpont	500
William Lasker	Expert	Erathia*	500
Taren the Lifter	Expert	Tatalia	500
Lenord Skinner	Master	Harmondale	2500
Silk Quicktongue	Grand Master	Mount Nighon	6000
*Канализация Erathian			
IDENTIFY ITEM			
Fenton Krewlen	Expert	Harmondale	500
Hollis the True	Expert	Mount Nighon	500
Samuel Benson	Master	Bracada Desert	2500
Payge Blueswan	Grand Master	Pierpont	6000
IDENTIFY MONSTER			
Alton Black	Expert	Pierpont	500
Christie Nosewort	Expert	Mount Nighon	500

Имя	Уровень	Место	Стоимость
Jeni Swiftfoot	Master	Avlee	2500
Raven the Hunter*	Grand Master	Harmondale	6000
*Группа домов в южной части Harmondale			
LEARNING			
Issac Applebee	Expert	Bracada Desert	2000
Agatha Putnam	Expert	Deyja	2000
Dorothy Senjac	Master*	Mount Nighon	5000
William Smithson	Grand Master*	Evenmorn Island	8000
*Требуется не менее 50 Intellect			
MEDITATION			
Stewart Whitesky	Expert	Mount Nighon	500
Barbara Wiseman	Expert	Deyja	500
Tessa Greensward	Master	Bracada Desert	2500
Kaine*	Grand Master	Avlee	6000
*Остров недалеко от города			
MERCHANT			
Jobber Thain	Expert	Stone City	2000
Matric Weatherson	Expert	Pierpont	2000
Berthold Caverhill	Master*	Evenmorn Island	5000
Grigham the Frugal	Grand Master	Bracada Desert	8000
*Требуется не менее 50 Personality			
PERCEPTION			
Kethric Otterton	Expert	Avlee	500
Gregory Weider*	Expert	Harmondale	500
Garret Dotes	Master	Pierpont	2500
Petra Cleareye	Grand Master	Deyja	6000
*Группа домов в южной части Harmondale			
REPAIR ITEM			
Balan Gizmo	Expert	Stone City	500
Shane Thomas	Expert	Harmondale	500
Thomas Moore	Master	Tatalia	2500
Gareth the Fixer*	Grand Master	Erathia	6000
*Недалеко от Fort Riverstride			
STEALING			
William Lasker	Expert	Erathia*	500
Peryn Lightfingers	Expert	Harmondale	500
Elmo the Pincher	Expert	Mount Nighon	500
Leane Shadowrunner	Master	Deyja	2500
Everil Nightwalker	Grand Master	Tatalia	6000
*Канализация Erathian			

РЕПУТАЦИЯ
Репутация вашей партии временами оказывает довольно внушительное влияние на ход игры. Например, она может влиять на стоимость предметов.

Игра разделена на отдельные зоны, и ваша репутация определяется и сохраняется в каждой такой зоне. Это означает, что репутация *Good* в одном из регионов никаким образом не влияет и не переходит в другой регион.

Репутация выражается числом. Чем оно больше, тем больше вас ненавидят, соответственно, чем меньше, тем

РАЗНОВИДНОСТИ РЕПУТАЦИИ	
Репутация	Очки репутации
Hated	25 и более
Unfriendly	От 6 до 24
Neutral	От -5 до 5
Friendly	От -24 до -6
Liked	-25 и меньше

ВЛИЯНИЕ РАЗЛИЧНЫХ ДЕЙСТВИЙ НА РЕПУТАЦИЮ	
Действие	Эффект
Удачное воровство	+1
Неудачная попытка воровства	+2
Убийство крестьянина	+2
Убийство стража	+2
Законченный квест	От -5 до -10
Пожертвование церкви	-1 (5 раз на одну зону)

ПРАВИЛА ИГРЫ В ACROMAGE

Данная карточная игра очень проста в освоении, но при этом чрезвычайно увлекательна. По всей видимости, ее правила навеяны популярной игрой Magic The Gathering, так что можно считать AcroMage многократно упрощенным вариантом MTG. Игра в AcroMage можно в тавернах (после того как будет найдена колода карт - квест с прошвашим братом Darron Temper), причем правила будут везде одинаковыми, а вот условия победы - разными.

Итак, начнем с правил. Играют двое - игрок (т.е. вы) и противник (компьютер). У каждой из сторон есть башня (tower), защитные стены (walls), наборы ресурсов (материалы, магия и рабочая сила) и, разумеется, колода карт. Башня и стены характеризуются числом, которое отражает физическое состояние этих построек, а ресурсы же характеризуются двумя числами - приростом за ход (обозначается крупным желтым шрифтом) и текущим значением (мелкий черный шрифт). Например, если на данном ходу у вас 100 единиц рабочей силы, а прирост равен 5 единицам, то на следующем ходу у вас будет 105 единиц рабочей силы и т.д.

В правом нижнем углу каждой карты есть цветной кружок с цифрой внутри. Цвет кружка показывает, какой из ресурсов требуется для успешной реализации свойств карты, а цифра - сколько единиц этого ресурса будет израсходовано. Свойства каждой карты написаны прямо на ней, например, damage 10 - удар по стенам противника на 10 единиц (если нет стен, то по башне) и т.д. Ход картой осуществляется левым щелчком, а сброс (при отсутствии достаточного количества ресурсов - такие карты затемнены) - правым. Ходы осуществляются поочередно; сдается по шесть карт; заход производится одной картой; после хода берется карта из колоды.

Условия победы (victory conditions), как говорилось выше, могут быть различными - например, набрать 300 единиц любого ресурса или уничтожить башню противника, или отстроить свою башню до 100 единиц.

МАКСИМАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ СКИЛЛОВ ДЛЯ КАЖДОГО КЛАССА ПЕРСОНАЖЕЙ

	ARCHER	CLERIC	DRUID	KNIGHT	MONK	PALLADIN	RANGER	SORCERER	THIEF
Axe	Expert-	-	Master	-	-	Expert	Grand Master	-	-
Bow	Grand Master	Expert	-	Expert	Expert	-	Master	Normal	Expert
Dagger	Expert	-	Master	-	-	Expert	Expert	Expert	Grand Master

	ARCHER	CLERIC	DRUID	KNIGHT	MONK	PALLADIN	RANGER	SORCERER	THIEF
Mace	-	Master	Expert	Master	-	Grand Master	-	-	Expert
Spear	Master	-	-	Grand Master	Expert	-	-	-	-
Staff	-	-	-	-	Grand Master	-	-	Master	-
Sword	Expert	-	-	Grand Master	Expert	Master	Expert	-	Master
Unarmed	Normal	-	-	-	Grand Master	-	Normal	-	Expert
Air	Master	-	Master	-	-	-	-	Grand Master	-
Earth	Master	-	Master	-	-	-	-	Grand Master	-
Fire	Master	-	Master	-	-	-	-	Grand Master	-
Water	Master	-	Master	-	-	-	-	Grand Master	-
Dark	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Light	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Body	-	Grand Master	Master	-	-	-	-	-	-
Mind	-	Grand Master	Master	-	-	-	-	-	-
Spirit	-	Grand Master	Master	-	-	-	-	-	-
Alchemy	-	Expert	Grand Master	-	-	-	Normal	Master	Expert
Arms-master	Expert	-	-	Grand Master	Master	Expert	Expert	-	Master
Body Building	Expert	Normal	-	Grand Master	Grand Master	Master	Expert	-	Normal
Disarm	-	-	-	-	-	-	Expert	-	Grand Master
ID Item	-	-	-	-	-	-	Normal	Grand Master	Master
ID Monster	-	Expert	-	-	Expert	-	Grand Master	Grand Master	-
Learning	Master	Master	Master	-	-	-	Expert	Master	Expert
Meditation	Expert	Master	Grand Master	-	-	-	Normal	Master	-
Merchant	Expert	Grand Master	-	-	-	Expert	Normal	Normal	Master
Perception	Expert	Grand Master	-	-	-	Expert	Master	Normal	Master
Repair	Expert	Master	-	-	-	Grand Master	Normal	Expert	Normal
Stealing	-	-	-	-	-	-	-	-	Grand Master
Chain	Grand Master	Expert	-	Master	-	-	Master	-	Expert
Dodging	Expert	-	-	-	Grand Master	-	Expert	-	Master
Leather	Master	Expert	Expert	Master	Master	Expert	Master	Expert	Grand Master
Plate	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Shield	-	Master	-	Grand Master	-	-	Expert	-	Normal

(ЧАСТЬ ВТОРАЯ)

HIDDEN & DANGEROUS

Платформа: PC
Жанр: тактический симулятор
Издатель: Take 2
Разработчик: Illusion Softworks
Требования к компьютеру:
 Pentium 200, 32 Mb RAM, Win'95/98
Альтернатива: Rainbow Six, Commandos

Дмитрий ЭСТРИН

M

Миссия ЧЕТВЕРТАЯ

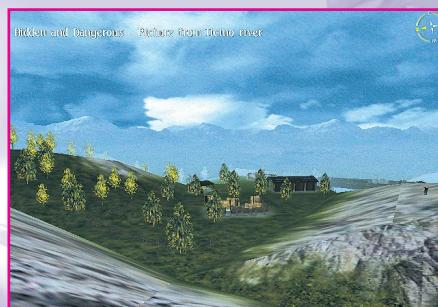
Цель:

уничтожить три армированных вагона и всех немцев в округе.

Прохождение:

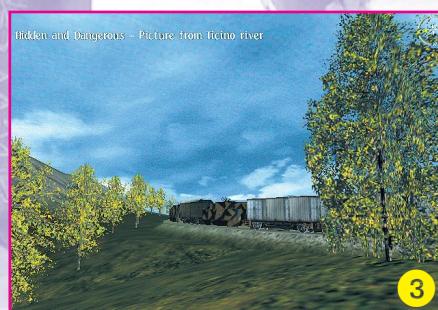
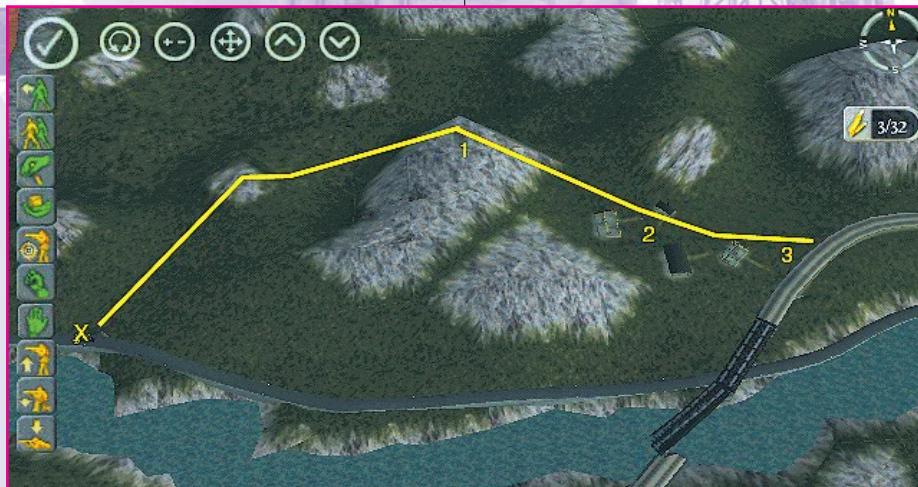
Итак, наши друзья малость поторопились, точнее, мы сами малость опоздали — мост уже взорван, немецкий паровоз мокнет в речке. Однако работа нам, как ни странно, найдется, при этом, как вы уже могли догадаться, не самая простая. В самом начале миссии мы оказываемся почему-то около грузовика (X) и соблазн воспользоваться им может быть очень велик. Тем более, что бензобак полон. Пожалуйста — но только не больше десяти метров, или спустя несколько секунд одного из бойцов отряда придется вычеркнуть из списка действующих лиц.

Действие этой миссии разворачивается на открытой территории, а значит, особую роль приобретает использование снайпера и пулеметчика. Кстати, не забудьте в самом начале миссии дать пулеметчику побольше патронов — они наверняка пригодятся. Переключитесь на снайпера, прихватите с собой пулеметчика и... не вздумайте бежать вперед по дороге. Как водится, в Hidden&Dangerous надлежит действовать нестандартно, потому берите налево, в горы. Маршрут достаточно прост: старайтесь постоянно находиться на наиболее высокой точке, иначе говоря, бегите по горному хребту вперед. В этом случае вы всегда сможете первым засечь противника. Если, конечно, будете каждые несколько секунд останавливаться и напряженно всматриваться вдаль через прицел оптической винтовки. На протяжении всего вашего путешествия по горному хребту вы должны подстрелить двух-трех солдат, дежурящих на вершине холмов. Трупы немцев определят дальнейшее передвижение снайпера и пулеметчика. Добравшись до одного из них (1), остановитесь и приготовьтесь действовать очень



быстро. Самая большая подлость Hidden&Dangerous состоит в том, что компьютер начинает нещадно тормозить именно в тот момент, когда мы сталкиваемся с большим количеством немецких солдат. А их-то тормозами называть никак нельзя. Большое значение приобретает медленное, поступательное движение вперед, когда врагов можно подстреливать поодиноке. Поэтому, когда с вершины горы вы увидите остатки полуразрушенной фермы, не воображайте себя героем, не торопитесь, сломя голову, бежать вниз, попутно отстреливаясь от толп противника. Ничего хорошего из этого не выйдет, и, скорее всего, бойцы погибнут под размазанное торможение компьютера, так и не успев спуститься. Для начала бросьте вперед гранату. Потом перед каждым шагом тщательно, пиксел за пикселом, разглядывайте поле предстоящего сражения. Фашисты прячутся за стенами домов и кронами ветвистых деревьев, пристрелить которые, впрочем, все равно невозможно. Будьте предельно внимательны — отдельные экземпляры могут самым неожиданным образом возникнуть непосредственно перед носом. Когда вы покончите с этой ажурной работой, наступает время для действий командира и автоматчика, которые до сих пор прячутся за кузовом грузовика. Переключитесь на командира, прихватите автоматчика и — вперед, к ферме, но только не по дороге, а по горному хребту. Как только вы спуститесь в долину (2), неизвестно откуда выбежит десяток немецких солдат. Справиться с ними можно, если

вы догадаетесь спрятаться в развалинах одного из домиков. Стрелять из-за угла предельно просто, тут никаких рекомендаций вам, думаю, не потребуется. Кстати, с гор вас будут прикрывать снайпер с пулеметчиком, так что далеко не все враги доберутся до развалин. Через минуту все будет закончено и останется чисто формалистическая работа — пристрелить вражеских недобитков и взорвать указанные вагоны. «Недобитки» могут скрываться, во-первых, на дороге под мостом, во-вторых, чуть впереди за фермой, а одна снайперская скважина сидит на полуразрушенном мосту. Когда разберетесь с ними, наступит время вплотную заняться армированными вагонами (3). Основная сложность заключается в том, что в эти вагоны вмонтированы пулеметы, поэтому на слишком близкое расстояние подобраться к ним не удастся. Если у вас есть базука, то эта проблема будет решена, если нет, дело исправят стандартные немецкие гранаты. Только не забывайте о том, что двигаться следует непосредственно вдоль состава — так пулеметы вас не достанут. После того как вагоны будут уничтожены, миссия будет считаться выполненной.





КАМПАНИЯ ВТОРАЯ МИССИЯ ПЕРВАЯ

Цель:

собрать бойцов в указанном на карте месте.

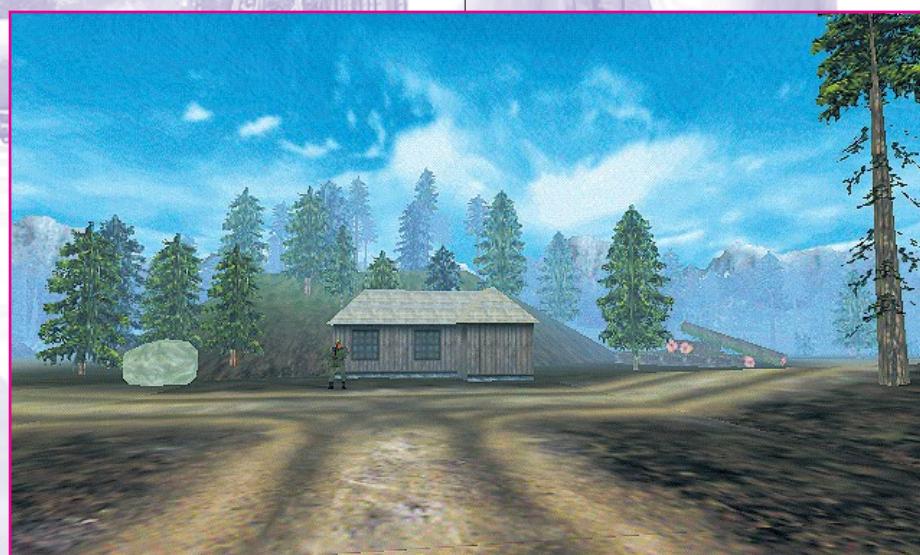
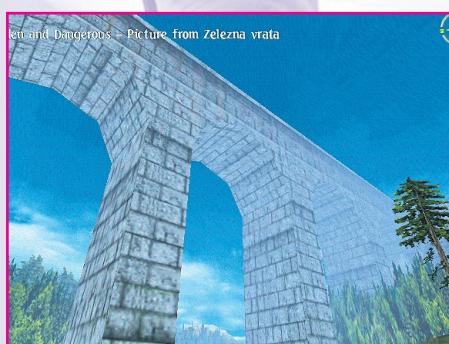
Прохождение:

Одна из самых дурацких миссий в игре. Перво-наперво, фашистские ПВО сбивают наш самолет, и вместо того чтобы быстро и «незаметно» взорвать плотину, мы вынуждены слоняться по лесу во вражеском тылу. Занятие, прямо скажем, малоприятное, особенно учитывая то, что лес прочесывают немецкие патрули, избежать встречи с которыми практически невозможно. Естественно, чудом спасшиеся бойцы отряда оказываются далеко от места назначения, да и не особенно близко друг от друга. Результатом оказывается незапланированная миссия, эдакий «бонус», в котором нужно соединить бойцов отряда в указанном на карте месте. Никаких более-менее конкретных указаний и советов тут дать невозможно. Есть тактическая карта (даже и не вздумайте отдавать приказания бойцам через нее), есть ориентир (дорога) и есть,



разумеется, десяток фашистов. Кстати, в самом начале миссии одного из бойцов немцы неминуемо пристрелят, если вы вовремя не спохватитесь. В общем, все достаточно просто: соберите команду (1, 2, 3, 4) (или хотя бы ее часть) на дороге и двигайтесь по ней вперед к ука-

занному на карте месту. Чтобы не сбиться с пути, погаще пользуйтесь тактической картой — заблудиться в этой миссии также просто, как чисто случайно оставить одного из бойцов где-нибудь под сосной.





МИССИЯ ВТОРАЯ

Цель:

похитить лодку на острове, воспользовавшись гражданским шмельем.

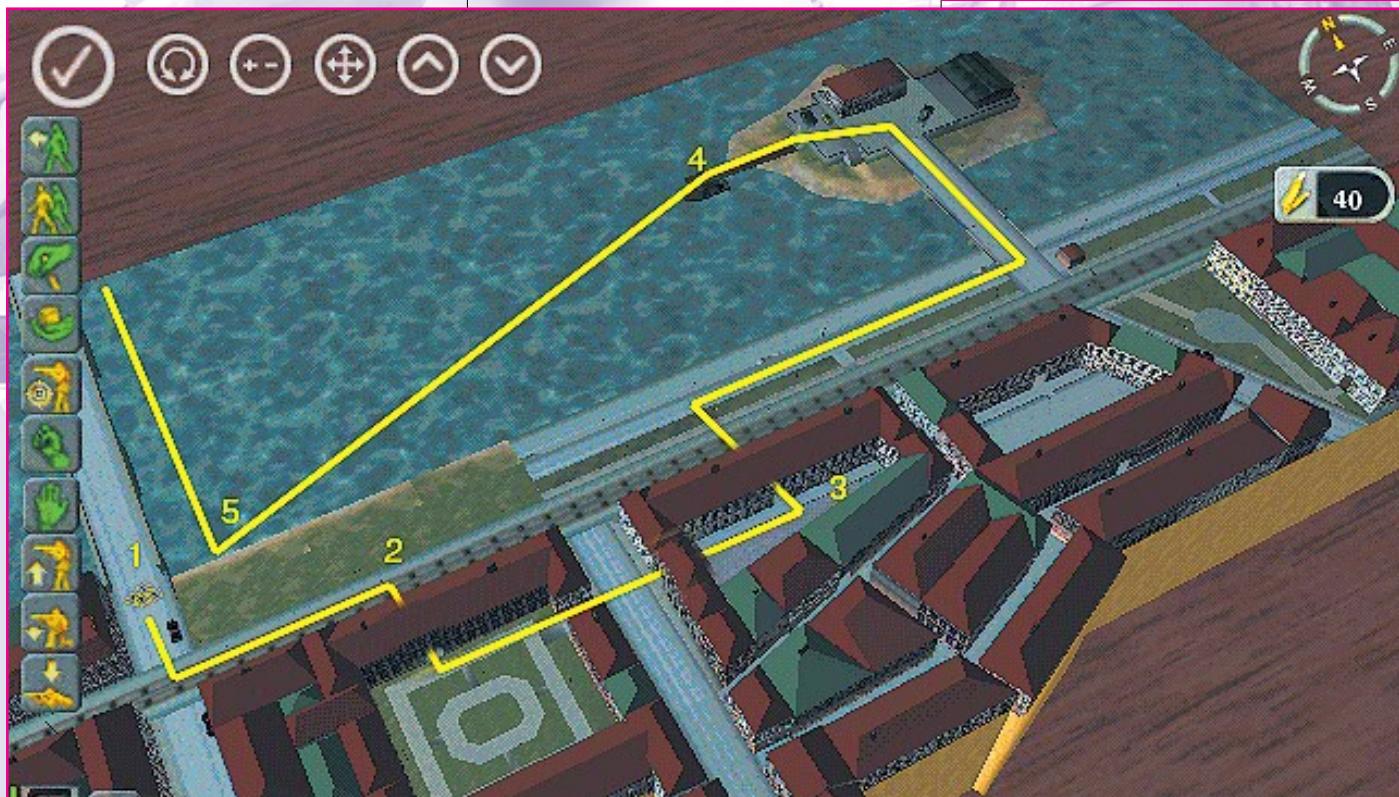
Прохождение:

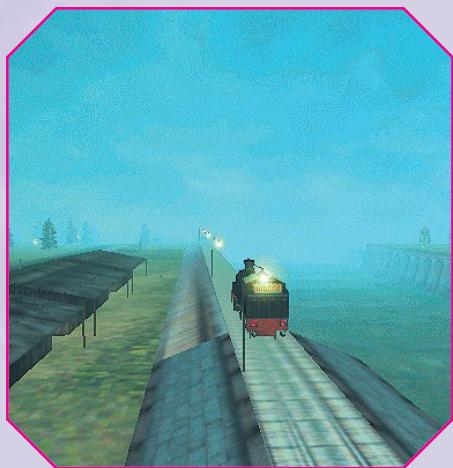
Моя любимая миссия. Итог прохождения зависит не столько от удачи и хорошей реакции, сколько от правильного использования ресурсов и тщательно спланированных действий. В то же время одна из самых простых и запоминающихся миссий в игре. Итак, главное здесь — просечь фишку. Наша основная цель: угнать катер с острова. Команда катера тусуется в местном трактире, не забыв, однако, оставить на стреме одного чмошника. Этот самый чмошник получил приказ перегнать катер при малейшем шухере, то бишь выстреле. Иначе говоря, стрелять в этой миссии не придется. В то же время город напичкан немецкими патрулями и полицейскими, которые ни за что не пропустят мимо себя вооруженного до зубов коммандоса, у которого, вдобавок ко всему, нет документов. Естественно, надо усыпить вражескую бдительность, воспользовавшись гражданской одеждой. Для прохождения этой миссии вам потребуется только один человек. Причем, неважно какой. Первочередная (и, кстати, самая сложная) задача состоит в том, чтобы довести его незамеченным до дворика, в котором можно переодеться. Сажайте его в шикарную тачку на место водителя **1**, выворачивайте на улицу и езжайте вперед до первого же поворота направо **2**. Проехав через арку, вы окажетесь в очень симпатичном садике, из которого существует еще один выезд слева.

Не торопитесь выкатываться через него на улицу, лучше внимательно разглядите свою цель: прямо напротив выезда из городского садика через улицу вы должны увидеть арку в очередной дворик. Как следует разгонитесь и на полном ходу езжайте туда. Кстати, если сильно разгонитесь и как-нибудь неправильно врежетесь в бордюр, то машина может перевернуться, что, впрочем, совсем не страшно. Кстати, машина сыграет свою спасительную роль именно тогда, когда вы будете пересекать



допускать каких-либо неправомерных с точки зрения немецкого солдата действий. Если вы будете приставать к полицейским, демонстрировать им достоинства британского короткоствольного автомата или просто заберетесь на перила моста, демонстрируя готовность к суициду, фашистские нервы, измотанные борьбой с партизанами, не выдержат, и их несчастные обладатели откроют огонь. Идите по тротуару, спокойно и тихо, пока не доберетесь до пристани. Подойдите поближе к лодке, вежливо осведомитесь у чмошника, который час, и в тот же момент прыгайте в лодку, залезайте в кабинку и — ходу! **4** Из трактира вылезет вся полупьяная тусовка, по катеру будут нещадно стрелять, но... к счастью, он не взрывается. Тем временем, пока вы там веселитесь, отряд будет отражать атаку немцев в другой части города. Как правило, отражает он ее весьма успешно. Подплывайте к своим ребятам **5**, усаживайте их в катер и убрайтесь всовсоями. Миссия выполнена. Наверное, можно действовать по-другому, да и по городу стоит побродить (хотя бы для того, чтобы полюбоваться на вывеску Lubezna Devojka), но, на мой взгляд, это — самое экономичное решение.





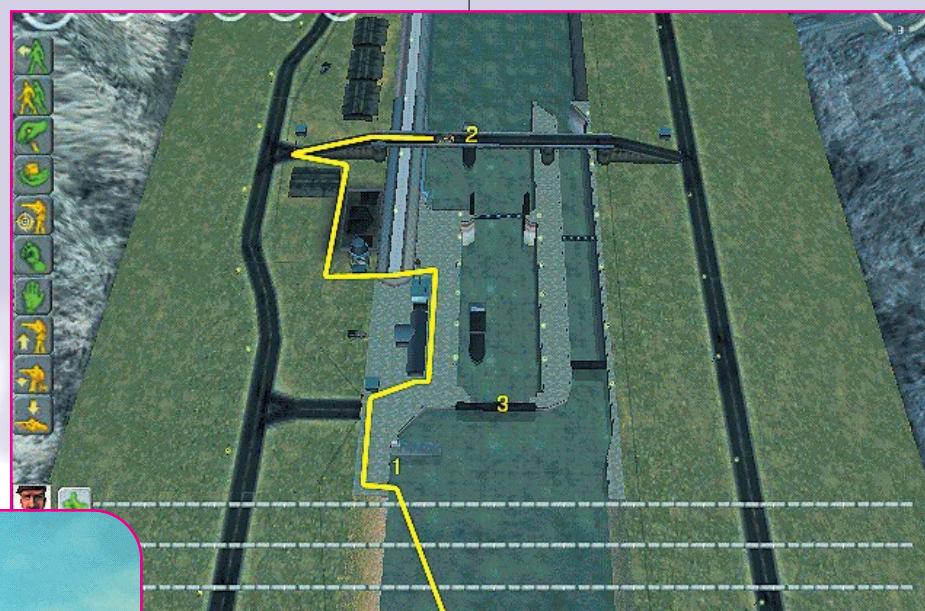
МИССИЯ ТРЕТЬЯ

Цель:

взорвать плотину, добраться до точки назначения.

Прохождение:

Одна из тех миссий, которая прямо подтверждает идиотичность брифингов. Нам, понимаете ли, необходимо не-замечеными залезть в танк и расстрелять из него плотину. Очень остроумно. Как сделать так, чтобы нас не заметили, я так и не понял. Если бы было гражданское одеяние (кстати, куда оно делось?), все было бы значи-



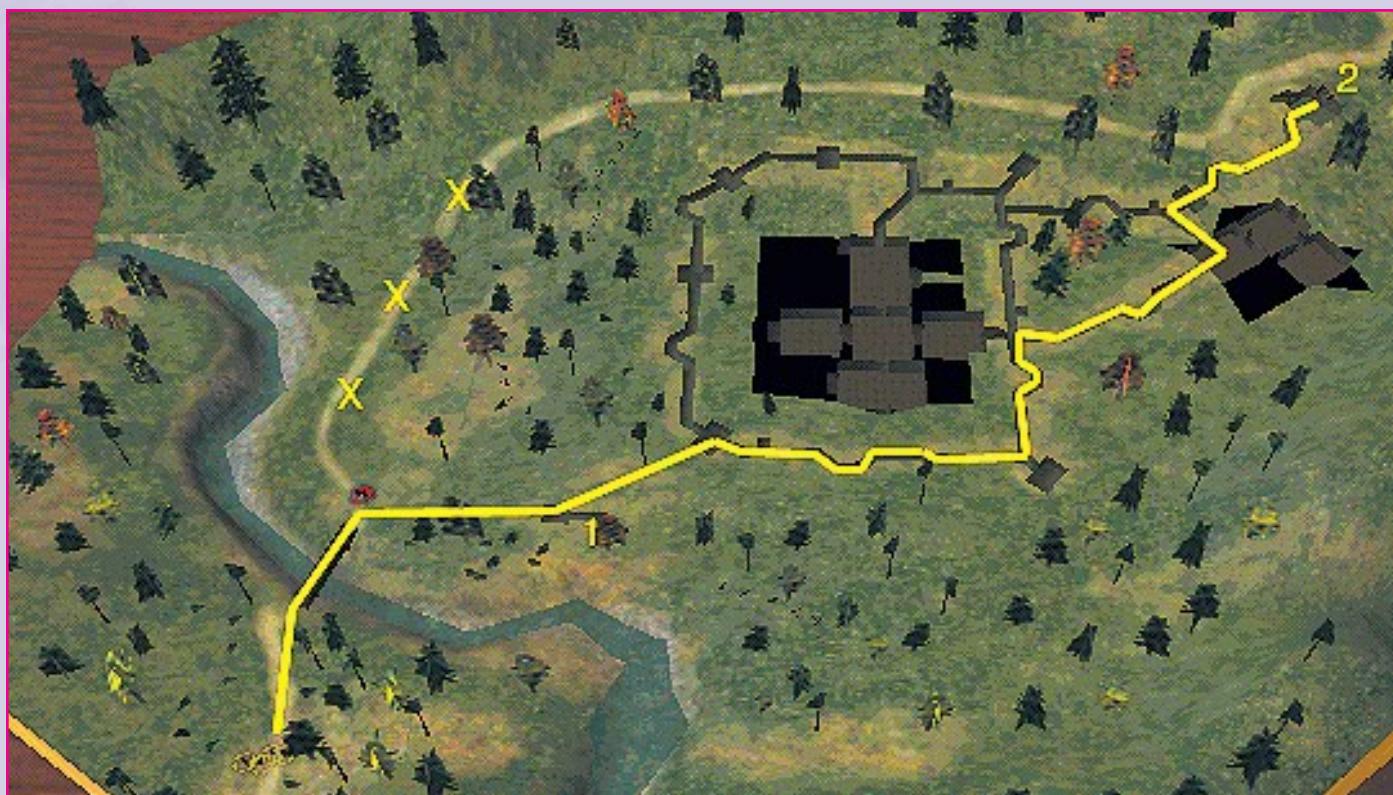
помощью оставленного на борту человека. Несколько очередей из крупнокалиберного пулемета окажутся значительно эффективнее снайперских ухищрений. Ползком добирайтесь до служебных помещений. Теперь все бу-

дет значительно проще. Для начала переключитесь на командира или автоматчика. Тактика очень проста: выглядывайте из-за стены дома, стреляйте и прятесь. Потом короткими перебежками перебирайтесь к следующему помещению. Остерегайтесь бронетехники, которая очень нехило взрывается. Надеюсь, вы понимаете, что забраться в симпатичную машинку в данный момент, это значит совершить самый глупый поступок из всех возможных в настоящей ситуации. Немцы прятутся в самых неожиданных местах. Двоих вы обнаружите на водонапорной башне, еще двоих — на заставе у шлагбаума, троих — на мосту у танка. Расправившись с последними, подбегите к танку и... остановитесь. Переключитесь на бойца, оставшегося на катере, высадите его на берег и подведите его к товарищам. Теперь переключитесь на того, кто так и не успел залезть в танк. Заберитесь в башню **2** и стреляйте по дамбе **3**. Помните, что у вас ограниченное количество снарядов, поэтому цельтесь тщательнее. После того как плотина радостно треснет, а вас торжественно известят, что первая часть миссии выполнена, останется только привести команду в конечную точку назначения. Кстати, по пути вам будут попадаться неизвестно откуда взявшимися немцами, поэтому особенно расслабляться не советую.



тельно проще, однако его у нас нет, посему приходится прокладывать путь к танку огнем и прикладом. Остановите катер, когда сможете высадить бойцов за проволочной сеткой **1**. Оставьте человека, стоящего за пулеметом, на борту, остальных высадите на берег. Переключитесь на снайпера, прихватите остальных бойцов и осторожно продвигайтесь вперед. У причала остановитесь и рассмотрите через прицел оптической винтовки места будущих сражений. Если заодно увидите фашистскую голову, стреляйте. Слегка расчистив берег реки, ложитесь на землю и ползите дальше. Вполне возможно, что через некоторое время из домиков выбежит небольшая тучка немцев. Тучку надо расчищать соответственно, то есть с





МИССИЯ ЧЕТВЕРТАЯ

Цель:

дойти до указанной на карте точки.

Прохождение:

Наше командование в очередной раз что-то напутало. Мы-то собирались отдохнуть у партизан в бункере, а их, как выяснилось, давно перебили румынские жандармы. Свинство, да и только. Однако приказ есть приказ, как начальство сказали, так тому и быть — будем отдыхать. Только для начала ознакомимся с практикой ведения окопных войн. В этой миссии вам придется полагаться исключительно на опыт, полученный в Quake и прочих шутерах от первого лица. Все зависит от быстроты реакции и аркадных навыков. Могу дать лишь несколько советов. Самые бесполезные бойцы в этой миссии — снайпер и пулеметчик. Как только переберетесь через мост, вам предстоит расправиться с подлым владельцем крупнокалиберного пулемета ①. По дорожке не бегите — она заминирована. Передвигайтесь только вдоль окопов, а еще лучше — по ним. Особую роль в этой миссии приобретает использование гранат. Однако они могут

оказаться смертельными для вас, если вы их кинете в помещении. Не менее смертельным может оказаться также момент перезарядки оружия. Поэтому старайтесь, чтобы перед каждой гипотетической встречей с врагом магазин был полон. А остальное... зависит исключительно от того, насколько у вас все быстро тормозят и насколько изощренно вы умеете мучить своего грызуна. Короче, не самая простая миссия.

МИССИЯ ПЯТАЯ

Цель:

создать прикрытие для прибывающего самолета, потом улететь на нем.

Прохождение:

Ура! Наконец-то начальство решило, что цель всей кампании достигнута, и окончательно созрело для того, чтобы выслать за отрядом самолет. Все это не может не радовать, вот только тут выяснилось, что аэродром будет атакован горными рейнджерами и румынскими жандармами... На самом деле все сравнительно просто. Основные направления атаки указаны на самом брифинге — а это, в принципе, все, что нужно. Разделите отряд на две

группы. Первую группу — снайпера и автоматчика — пригоните на скалистый холм ①, вторую — оставьте на месте ②. Переключитесь на снайпера и наблюдайте. Фактически миссия представляет собой тир, что не особенно плохо. Чем точнее вы стреляете, тем лучше. После того, как атаки противника иссякнут, послышится гул мотора, и вы увидите приземляющийся самолет. Надо сказать, весьма эффектное зрелище! Со всех ног бегите к нему ③, потому как хамский пилот ждать вас не станет и улетит сразу же, как только ему вся эта бодяга надоест. В то же время помните, что у ангара (то есть в непосредственной близости от самолета) появится около пяти немецких солдат. Откуда они взялись — дело десятое, нам сейчас самое главное целыми и невредимыми добраться до самолета. Не забудьте и про вторую группу. Да, еще один момент — не вставайте под винт. Счастливого полета!

КАМПАНИЯ ТРЕТЬЯ

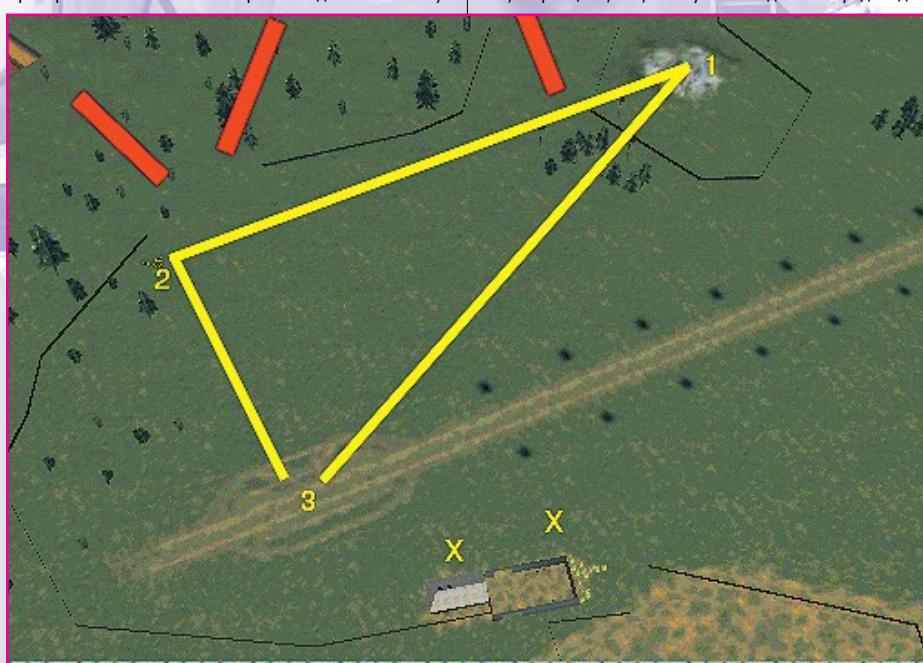
МИССИЯ ПЕРВАЯ

Цель:

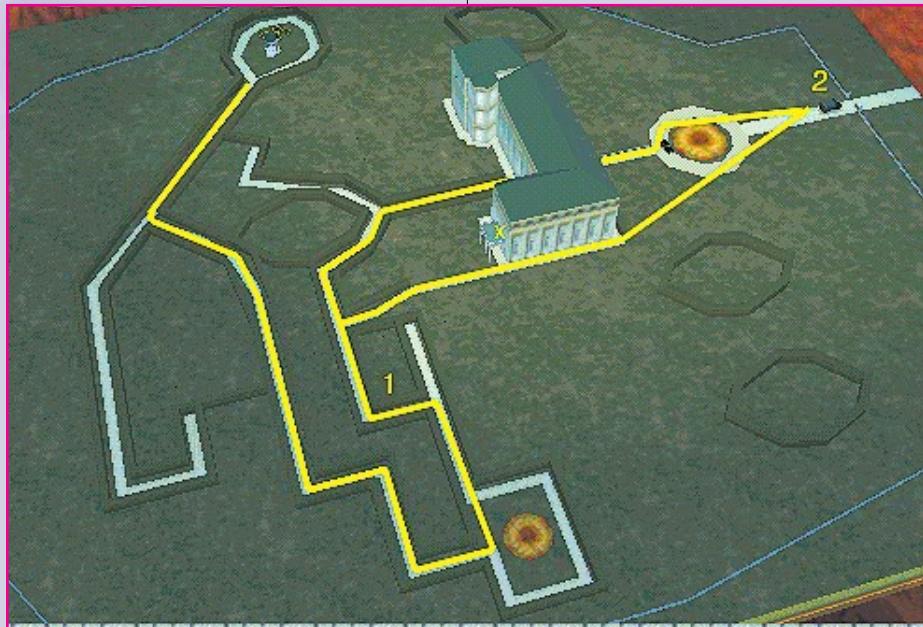
уничтожить архивы, освободить пленников.

Прохождение:

Несмотря на внешнюю извращенность, миссия все же достаточно простая, если владеть самыми основными тактическими приемами. Начинается все это дело в парке, представляющем собой лабиринт. На самом деле, место это сравнительно безопасное, не изобилующее неожиданностями. Двигаться стоит сразу всей командой. К первой встрече с противником нужно быть готовым, когда вы пересечете плоскую клумбу ①. Когда вы приблизитесь к шикарному особняку настолько, что сможете разглядеть на нем балкон, переключитесь на снайпера и снимите немецкого офицера. Перед входом в штаб будет дежурить несколько немецких солдат, не представляющих, впрочем, особой опасности, если вы готовы к встрече с ними. Прежде чем ворваться в особняк, обегите вокруг него и уничтожьте всех, кого встретите. После того как внешняя угроза будет уничтожена, оставьте пулеметчика и снайпера у грузовика ②, переключитесь на командира, прихватите автоматчика и бегите в особняк. Если вам большая охота, то можете, от нечего делать, послоняться по немецкому штабу, который, к слову сказать, заслуживает специального внимания. В некоторых комнатах, к сожалению, сидят немцы, но... как просто их убивать на такой незначительной дистанции. Пока они среагируют и начнут медленно поворачиваться... короче говоря, все весьма упрощено. Однако пора обратиться к



выполнению основной цели миссии. Наверняка у вас возник вопрос, где расположены архивы и в каком это подвале фашисты содержат пленников. Для начала обратите внимание на секретную дверь в левом крыле. Теперь, надеюсь, все понятно. Поднимайтесь по винтовой лестнице вверх до упора. Кстати, тут (прямо на лестнице) дежурит часовой, так что будьте осторожны. Откройте дверь и перебейте немцев в коридоре. Теперь заложите по бомбе с часовым механизмом в каждом из помещений.



щений с архивами и спускайтесь вниз по лестнице. Нам осталось только освободить пленников. Спуститесь в подвал, перебейте фашистов (здравствуй, Wolf3D). У одного из них отберите ключ от камеры. Отоприте камеры, прикажите пленникам двигаться за вами и бегите к выходу. Как только добежите до грузовика, миссия будет считаться выполненной.

МИССИЯ ВТОРАЯ

Цель:

Прохождение:

выкрасть немецкого генерала.

Как в сказке — чем дальше, тем страшнее. Немецкий генерал сидит в своей шикарной вилле, и по ее охране можно подумать, что, как минимум, здесь отдыхает Гитлер. А для того, чтобы принудить Штейна к сотрудничеству, нужно перебить всех. В противном случае он будет высокомерно посыпать вас на чистейшем баварском наречии. Миссия начинается с того, что ни черта не видно. Переключайтесь на снайпера, хватайте всех

и бегите куда-нибудь. Рано или поздно вы увидите свет от прожектора, который служит здесь основным ориентиром. Бегите к нему до тех пор, пока не увидите виллу. Остановитесь и через прицел оптической винтовки рассмотрите балкон, на котором сидят несколько фирмцев ①. Всех их с такого расстояния вы не убьете (просто не увидите), но одного — того, кто управляет прожектором, сам Бог велел. Спускайтесь всей командой вниз и бегите на территорию виллы через одну из ка-

литок ②. Вполне возможно, что вам повезет, и вы наткнетесь на один из патрулей, слоняющихся вдоль забора. Если нет, то все равно придется разобраться с парнями на балконе. Сделайте несколько кругов вокруг виллы. На обратной стороне, на КПП, дежурят два часовых. Вы должны убедиться в том, что вне помещения не осталось ни одного человека. После этого переключайтесь на коммандира, берите с собой автоматчика и забегайте в дом через столовую. В столовой, кстати, нет ни души, зато есть три двери. Бегите в ту, которая слева, — так будет значительно проще. Оказавшись в холле и расправившись с двумя охранниками, обратите внимание на подлецов, которые сидят на внутреннем балконе второго этажа. Однако подниматься туда не торопитесь, для начала методично осмотрите все комнаты первого этажа. Как правило, немцы стоят наготове, поэтому уничтожать их окажется несколько сложнее, чем в предыдущей миссии. Но все равно просто. После того как вы будете уверены, что на первом этаже никого в живых не осталось, бегите наверх. Обход начните слева. Рано или поздно вы окажетесь в комнате самого Штейна, в которой, кроме него, сидит еще одна фашистская сволочь ③. Подойдите к немецкому генералу. Возможны два варианта развития событий: либо он вас пошлет, либо вы торжественно объявите, что ему некуда деваться. Если пошлет, значит, кто-то на вилле (или за ее пределами) остался в живых, и вам ничего не останется, как лишний раз обегать все здание и добить тех, кто уцелел. Только после этого миссия может считаться пройденной.

МИССИЯ ТРЕТЬЯ

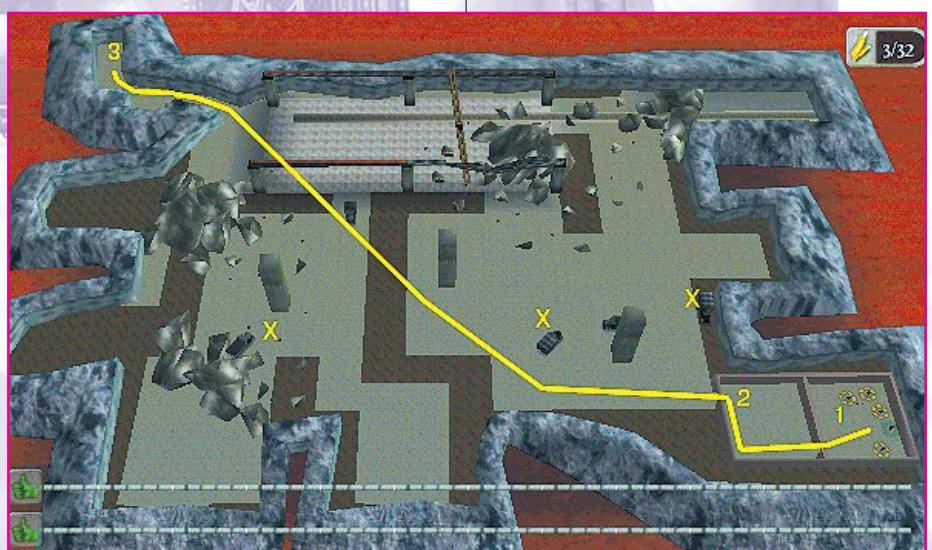
Цель:

нанести как можно больше повреждений фабрике, после чего удрать.

Прохождение:

Хоть эта миссия и является центральной в кампании, она наиболее простая из всех. Разнести секретную фабрику — что может быть проще, в конце концов! Начинается все с того, что Штейн нагло заявляет какую-то профашистскую гадость, врубает сигнализацию и удирает вовсю. Можете пристрелить его, если хотите. Добегите до выхода из офиса ② и действуйте по обстоятельствам. То есть высовывайтесь на короткое мгновение и прячьтесь за стену, после чего срезайте автоматной очередью новоприбывших. Народу на фабрике, как ни странно, не особенно много, так что в скопии времени, трупов через десять, вас уже будет некому атаковать. Как разносите фабрику? Очень просто — стреляйте. Стреляйте по грузовикам, бочкам и всему, что взрывается. Только не надо закладывать динамит и швырять гранаты — это лишнее. После того как все радостно взорвутся, берите народ и бегите к выходу. Кстати, не забудьте взять пулемет, который почему-то лежит на столе у Штейна ①. По пути к выходу вы можете встретить несколько человек, но особенной проблемы они не представляют. Когда доберетесь до назначеннной точки ③, миссия будет считаться выполненной.

СИ TACTIX



КОДЫ PC

Dungeon Keeper II

В процессе игры нажмите **<Ctrl>+<Alt>+<C>**, после чего введите:

show me the money — появляется золото
now the rain has gone — открыть карту
feel the power — все монстры десятого уровня

this is my church — доступны все помещения

fit the best — доступны все помещения и ловушки

i believe its magic — доступны все заклинания

do not fear the reaper — пройти уровень

Комбинации Храма:

2 саламандры — 1 темная госпожа

2 вора — 1 саламандра

2 колдуна — 1 гоблин

2 желчных демона — 1 вор

2 черных рыцаря — 1 вор

1 саламандра + 1 темный эльф — 1 темная госпожа

2 скелета — 1 темный эльф

2 волшебника — 1 желчный демон

1 скелет + 1 тролль — 1 желчный демон

2 темных эльфа — 1 тролль

2 вампира — один желчный демон

2 темных госпожи — один скелет

2 тролля — один колдун

3 монаха — много маны

1 желчный демон + 1 колдун + 1 темный эльф — много бесов

2 гнома + 1 темная госпожа — безопасность

Запустите **dk2.exe** с параметром **-level**.

Например: **dk2.exe -level level10**

Вы можете просмотреть все уровни в директории **DK2DIR\DATA\EDITOR\MAPS**.

Уровни кампании — с **Level1** до **Level20**.

Секретные кампании — с **secret1** до **secret5**.

Premier Manager '99

Введите в начальном меню **all teams** — все команды, включая испанскую, итальянскую и немецкую, будут доступны с самого начала игры.

КОДЫ PC

Driver

Cheat mode

Введите один из следующих кодов на экране главного меню. Если код введен правильно, то вы услышите звук. Теперь соответствующий код доступен в кодовом меню.

Неуязвимость

Быстро нажмите: **L1, L2, R2, R2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1**.

Без полиции
(полиция просто не видит вас)

Быстро нажмите: **L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2**.

Поворачивающиеся задние колеса

Быстро нажмите: **R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, R1, L2, L1**.

Долгле зависание

Быстро нажмите: **R2, L2, R1, R2, L2, L1, R1, R2, R2, L2, L1, R2, R1**.

Минимашины

Быстро нажмите: **R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2**. Примечание: Изменится лишь видимый размер, реально же машины останутся прежними, то есть при столкновении с предметами будет учтываться нормальные габариты автомобилей.

Все к верху дном

Быстро нажмите: **R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, R2, L1**.

Просмотр титров

Быстро нажмите: **L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R1, L2, R1**.

Bloody Roar 2

Expert режим

На основном экране зажмите **L1 + L2 + R1 + R2**.

Играть за Gado

Пройти игру любым персонажем в режиме arcade.

Бой против Shen Long

Пройти игру любым персонажем в режиме arcade без использования continues. Теперь можно встретить Shen Long на уровне special.

Играть за Shen Long

Победите Shen Long на уровне special. Это также откроет «Ending 1» в меню «Movies and Pictures».

Режим настроек пользователя

Пройдите режим arcade, чтобы сделать доступными custom option, в котором среди прочего можно установить режимы больших голов, скорости восстановления «здоровья» и др.

Выбор типа модели

Пройти игру любым персонажем в режиме story.

Выбор скорости восстановления

Пройти игру любым персонажем в режиме story без использования continues.

Свободный выбор cancel point

Победите пятнадцать или более персонажей в режиме survival.

Дополнительные костюмы

Пройти игру за всех персонажей в режиме arcade. Теперь на экране выбора персона-

жей нажмите Start, чтобы выбрать четвертый костюм.

Полная пауза

Введите игру в режим паузы и нажмите **R2**.

Running Wild

Маленькие спортсмены

Успешно пройдите режим Challenge на уровне Easy, чтобы открыть секретную возможность уменьшать персонажей.

Быстрая игра

Успешно пройдите режим Challenge на уровне Medium, чтобы открыть секретную возможность увеличения скорости игры.

Tyrannosaurus Rex

Успешно пройдите режим Challenge на уровне Hard за Boris (слоник), чтобы открыть секретного персонажа.

Дополнительный уровень сложности

Успешно пройдите режим Challenge на уровне Hard, чтобы открыть секретную возможность еще большего увеличения сложности игры.

Установка альтернативных персонажей

На экране выбора персонажей нажмите **L1** или **R1** для прокрутки различных цветов их одежды.

ROGUE TRIP

Каждое прохождение игры за обычных персонажей (то есть тех, кто доступен изначально) откроет вам по одному cheat code.

R1, A, R1, A, L1, R2 — увеличивает броню для ozone.

R2, X, O, A, R1, R2 — бесконечное turbo для руко.

X, O, L2, X, R1, L1 — funtopia meat для wagon.

L1, L2, O, L1, R1, R2 — двойные pick-Вверх для angel.

O, R2, R1, R2, L1, R2 — boss1 для intruder.

O, R2, R2, X, A, R2 — бесконечное jump для gator bait.

R1, R2, X, O, L2, R1 — aliensaucer для sidewinder.

X, R2, O, L1, L2, R2 — the gulch для virmin.

L1, A, R2, A, A, R1 — helicopter для bio-hazard.

R1, R2, L1, L2, X, O — nightshade для rocknrule.

A, L1, R1, X, L2, R2 — goliath для bitchin wheels.

Boss battle 1

На экране ввода паролей наберите:

O, R2, R1, R2, L1, R2.

Boss battle 2.

На экране ввода паролей наберите:

O, O, L2, L1, A, A.

Boss battle — big daddy.

На экране ввода паролей наберите:

R, A, O, O, R2, R2.

Секретные места:

1. На уровне Area 51 есть здание с номером №69. Огонь на его вершине ведет к секретному уровню тооп со множеством power-Вверхs.

2. На уровне Neon Nitemare есть огромная гитара на которой можно собрать несколько power-Вверхs, если прыгнуть на ее левую сторону.

3. Другой секрет на уровне Neon Nitemare — это дополнительные деньги, которые можно найти в огромном игровом автомате. Конечно придется потратить немного денег, чтобы начать игру, но поверьте, выиграть jackpot совсем не сложно. А чтобы автомат заработал, надо всего лишь выстрелить по нему из пулевета.

4. На уровне XLAX, есть опять же большое круглое здание. Так вот, на его правой и левой сторонах есть несколько площадок, если прыгнуть на которые можно легко добраться до крыши. А там разбросано множество power-Вверхs и можно легко спрятаться от копошащихся внизу врагов.

Еще немного кодов

Во время игры зажмите **L1, R1, R2** и нажмите **SELECT**, в верхнем правом углу экрана вы должны увидеть надпись «Cheats Enable». Только теперь можно ввести следующие коды:

Невидимость: одновременно зажмите **L1, R1**, теперь быстро нажмите: **▲, ▼, 4, ▶**.

Осиное гнездо: когда выбраны Stingers, нажмите: **A, L1, L2, R1, ▲**. Держите клавиши зажатыми, пока на экране не появится сообщение, что код сработал.

Cool Boarders 3

Открыть все горы

Введите «WONITALL» в качестве имени в режиме tournament. Если код введен правильно, вы услышите «Cheater».

Открыть всех спортсменов

Введите «OPEN_EM» в качестве имени в режиме tournament. Если код введен правильно, вы услышите «Cheater».

Режим больших голов

Введите «BIGHEADS» в качестве имени в режиме tournament. Если код введен правильно, вы услышите «Cheater». Теперь нажмите на паузу и на **R2** для увеличения или **R1** уменьшения размера голов.

Контроль камеры

Во время игры нажмите Select.

Контроль replay-камерой.

Во время replay, зажмите **◀**, чтобы замедлить движение или **▼** для паузы.

ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ

М

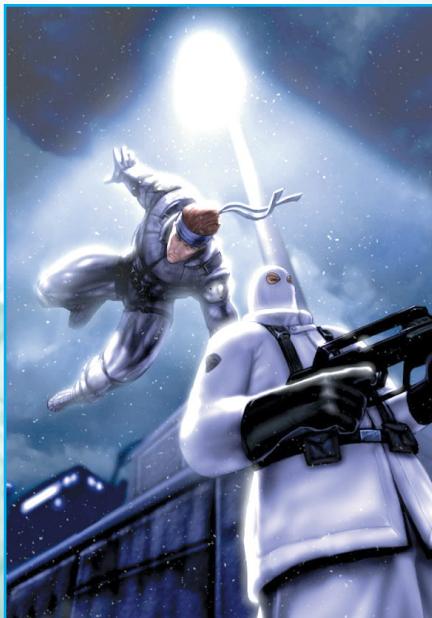
Борис Романов

Итак, вы держите в руках «Страну Игр». Новую «Страну Игр». Как видите, мы сдержали все свои обещания и учли все ваши пожелания. Что ж, теперь нам осталось дождаться ваших отзывов и справедливой критики, с которой мы сможем сделать журнал еще лучше!

**Здравствуйте,
уважаемая редакция «СИ»!**

Вы тут давечка предлагали всем желающим поучаствовать в обсуждении темы «Как изменились компьютерные игры». Ну вот я и решил взять в руки пишущую машинку. Так как же они изменились? Это как посмотреть. Идет процесс эволюции, а он, как известно, неоднороден и неоднозначен. Одни жанры вытесняют или поглощают другие, какие-то разделяются на отдельные виды, некоторые отмирают. Они мутируют, изменяется их внешний вид и внутреннее содержание. Но все эти изменения подчиняются единому и неумолимому закону, Закону Выживания. А выживает, как это ни прискорбно, не сильнейший, а наиболее приспособленный. В данном случае приспособленный к потребностям подавляющего большинства геймеров. А подавляющему большинству нужно известно чего. Одной половине «квейков», другой «тобалов», что и отражается в анонсах готовящихся к выходу проектов. Естественно квейк-райдеровское большинство нуждается в расслаблении в свободное от основной деятельности время, поэтому они же являются основными потребителями всевозможных гонок и драк, также выпускающихся в никаким здравым смыслом необъяснимых количествах, если иметь ввиду их удручающее качество.

Но то что игры стали красивее — это без сомнения. Опять же вопрос выживания. Игры в этом смысле сродни цветам. Им важно, чтобы их заметили насекомые-геймеры и опылили своими дежжками. И пусть вкус нектара у этих «цветов» в большинстве случаев отвратительный — опыление произошло и, значит, этот вид еще будет жить. Такова природа естественного отбора. Издатели потакают вкусам толпы — толпа еще больше дичает, не видя эстетического ориентира выше ее собственного. И уже не умея или не желая воспринимать какие-либо новые идеи, а тем паче над чем-то размышлять, все ищут красивых картинок. Вот она, основная тенденция развития



компьютерных игр сегодня — повышение визуальной привлекательности продукции вкупе с максимальным упрощением игрового процесса. И все эти печальные изменения в игровой индустрии происходят от одной простой вещи — отсутствия селекции. Естественный отбор — естественным отбором, но если сорняки более приспособлены к условиям окружающей среды, чем культурные растения, мы же не позволяем по этой причине расти им на наших грядках и клумбах. Мы их безжалостно выдираем и выбрасываем. Однако в игровой индустрии все совсем наоборот. Столица удручающая картина складывается потому, что туда пришли люди, для которых игра — это просто способ заработка денег. И все! Никакого трепета, никаких идей. И все находки, все революции совершаются все теми же людьми, что и десять и двадцать лет назад. Что будет, когда они все уйдут — страшно подумать. Ведь остальные ведь заняты лишь клонированием их идей, причем исключительно в надежде побольше заработать. Желание заработать настолько велико, что в ход пускаются всевозможные средства оболванивания покупателей. От немыслимых по масштабам и бес совестной лживости рекламных кампаний — до унизительного для солидной фирмы-разработчика выспрашивания у сопливых геймеров — а что бы вы хотели увидеть в нашей игре? Все что вы не скажете, мы в нее запихнем. Своих идей уже нет? Они с гордостью говорят: в игре учтены все пожелания геймеров! Маразм. Всплывает в памяти фигура одного слона, который хотел нарисовать картину, которая всем бы понравилась. Творчество — это тайна, в которой рождается чудо, а не исполнение пожеланий геймеров! Художник не может ориентироваться на вкус толпы. Художник он потому и художник, что его эстетическое восприятие, его фантазия и способность к озарению намного выше, чем у обычных людей. Потому-то их вдохновляют и повергают в благоговейный трепет его работы. А что происходит сейчас? Покупатель говорит: хочу, и тот, кто выдает себя за художника, выполняет его пожелания. А покупатель

получает то, что просил — блевотину. Чем и являются 99% всех компьютерных и видеоигр сегодня. Нельзя забывать, что компьютерная игра это вид ИСКУССТВА! А не прикладное направление технического творчества №%?:%»!

А вы тоже хороши — оцениваете видео, саунд. То есть чисто технический подход к произведению искусства. А кто будет оценивать музыку? А кто оценит работу художника? Я бы вашу систему оценок немного подправил. Скажем, разбил бы пункты — видео, саунд, интерфейс и геймплей каждый на два. Видео — на движок и работу художников. Саунд — на спецэффекты и музыку. Интерфейс, собственно, на интерфейс и управление. Геймплей — на экшен и паззлы/интеллектуальность. За оригинальность оставил бы одно очко. Не такая уж это и определяющая вещь, чтобы вышла отличная игра, да и достигаться она может сомнительными способами. В конце концов она либо есть, либо ее нет. Все остальное оставил бы без изменений. Попробуйте — вы увидите, что оценки станут намного объективней. Главное, не смешивать жанры. Вот чего у вас не хватает. Нужно обязательно разбивать оцениваемые игры по жанровым группам. Ведь у каждого жанра существует свой оценочный потолок. Например, ни один файтинг никогда не получит в графу «интеллектуальность» ни одного балла, как и ни один квест в графу «экшен». Так и писать: игра оценивается в таком-то жанре. Тогда вам перестанут слать гневные письма фанаты сами знаете кого и кричать — А ПОЧЕМУ?? Тем более что TR можно выделить в отдельный жанр, где, даже имея низкую оценку, он останется вне конкуренции. Ну все, пора закругляться.

Резюме будет такое: основное изменение в играх это то, что раньше их делали фанаты, а теперь все кому не лень. И если мы не найдем способ поставить заслон этой лавине халтуры, которая захлестывает рынок сегодня, то завтра нам не во что будет играть. Пора заняться селекцией. Пора создавать геймерские организации, следящие за качеством выпускаемой продукции и имеющие юридические права накладывать запрет на продажу «тухлятины». Игры выросли из детского возраста. У них уже появились мускулы, но еще мало мозгов. Давайте приложим силы к их воспитанию. Чтобы они не выросли дикарями, которые только и могут что орать и убивать. Давайте научим их думать, сопереживать, понимать красоту и рассказывать интересные истории. А вы, игровые журналисты, хоть немного, но можете повлиять на процесс этого воспитания. И мы на вас надеемся. Пока.

P.S.

Еще несколько слов по поводу письма Юрасика, он там предлагал всем подключиться к дискуссии. В общем-то все правильно он там говорит. Вот только зря он наехал на одного из ваших авторов, который восхвалял VF не очень-то хвали Tekken. Потому что сам же после своих упреков начал восхвалять Tekken, не очень-то хвали VF. Глядя на все это безобразие, хочу вам открыто заявить, что файтинга лучше Tobal 2 не было и нет, ни на приставках, ни на компьютерах (исключая, быть может, Dreamcast).

А насчет того, что вы PlayStation постоянно с грязью смешиваете — это правда. Все простить ей не можете, что когда она появилась, то всем ПК по части графики она нос утерла. А еще кого-то в фанатизме обвиняете. Нехорошо. Что игр хороших для нее мало — это правильно, но в этом не приставка виновата. Приставка-то отличная. Вот на каком-нибудь компьютере, собранном пять лет назад, сейчас во что-нибудь кроме Тетриса играть можно? Вот, то-то. А Сонька все еще пытится. Да ей памятник поставить надо. Представляю, как вы возненавидите PS2, если на момент ее появления на рынке ПК не смогут воспроизводить такую же графику.

Лично я не фанат железа — я фанат софта. Я люблю хорошие игры, и мне все равно, для какой платформы они созданы. Мне все равно, что PS мощнее 3DO или MegaDrive`а. Никогда я не сравню какого-нибудь Disruptor`а или Power Slave`а с Killing Time`ом и никогда не скажу, что Tomb Raider лучше Beyond Oasis`а. Но никогда не буду выискивать недостатки у действительно хороших игр. Например, Resident Evil или Silent Hill. Как старый игрок я вам хочу сказать, что это шедевры. А шедеврам не нужна оригинальность или лаковое покрытие. Это игры, в которых есть ДУХ. Кто не понимает это — обычный проходило, которому не суждено вкусить счастья скитания по неизведанным мирам. И очень обидно, когда такие вот люди попадают в игровую журналистику. Тогда и начинается ценность скульптуры измеряясь в килограммах, а живописи — в квадратных метрах.

Еще хочется поделиться впечатлениями о стиле подачи материала некоторыми вашими авторами. На телевидении и радио есть такие ведущие, вы наверняка таких знаете, которые пригласят кого-нибудь на интервью, а потом не дают ему рта открыть. Ну вот, собственно, и все. Успехов вам. И не обижайте приставочных, они уж точно ни в чем не виноваты.

Степанов А.Т.
город Кисловодск.

В общем и целом, вы, конечно правы. А вот в частностях вы наделали несколько обидных ошибок, которые, правда, можно легко простить. Но это уже мелочи. А теперь попробуем разобраться с вашими мыслями и кое-что пояснить в очередной раз.

1. Повышение визуальной привлекательности продукции вкупе с максимальным упрощением игрового процесса в современных играх мы не считаем событием печальным. Совсем наоборот. Мы двумя руками выступаем за то, чтобы игры стали по-настоящему красивыми и, одновременно, доступными и простыми. Но не стоит путать красоту с техническим совершенством, а простоту с пустотой. И тогда все встанет на свои места.

2. Чтобы вышла просто отличная игра, оригинальность действительно не нужна. Только вот почему-то неоригинальные игры практически никогда не становились шедеврами. И все почему? Неоригинальная игра не дает игроку того неповторимого ощущения, которое можно получить играя в революционный продукт в самый первый раз.

3. Жанры — вещь довольно условная, а разделять по ним игры — занятие неблагодарное. Кстати говоря, некоторые файтинги в графе «интеллектуальность» вполне могут обогнать многие головоломки. Такие игры, как VF или SF, многие склонны сравнивать с супербыстрыми шахматами. А шахматы, как

вы знаете, игра очень даже высокоминтеллектуальная.

4. С созданием геймерских организаций, следящих за качеством выпускаемой продукции и имеющих юридические права накладывать запрет на продажу, как вы выразились, «тухлятины», вы явно переборщили. Подумайте как следует над своим выскакыванием и, надеюсь, сами поймете, к чему может привести такой необдуманный и попахивающий каким-то большевизмом шаг.

5. Воспитывать нужно не игры, а игроков, а это, как ни печально, прерогатива их родителей. Ну не сможем мы никакими словами доказать, что вместо какого-нибудь дурацкого детектива следует почитать хотя бы «Войну и Мир», и не сможем мы никогда разъяснить «народу», что их любимый TR, MK или прочая попытка не заслуживает уделенного им внимания. Пока сам игрок не захочет это понять, к сожалению, ничего не изменится.

6. На данный момент наше отношение к PlayStation примерно такое же, как к президенту нашей страны. Ее бедные по сегодняшним меркам технические возможности, противовесом которым выступает просто гигантское количество пользователей по всему миру, очень серьезно тормозят дальнейшее развитие видеоигр.

7. Наше отношение к RE 2 и к Silent Hill все прекрасно знаете. Дух в них, возможно, и есть, а вот выверенной структуры, точного и отзывчивого управления и идеального интерфейса (не говоря уже об оригинальности) вы в них, к сожалению, не найдете. Поэтому мы и назвали их играми «на любителя», в данном случае ужастиков и «атмосферных» приключений. Нет, это не шедевры.

Привет, редакция!

Не стану перечислять все эти банальные вещи типа: «вы мой любимый журнал...», «вы самые любимые», «вы самые лучшие», «спасибо за то что вы есть!» и т.д. Вы все это и так знаете. Критиковать вас тоже не стану, вы и так от этого устали, да и не до критики мне сейчас. Написать вам я был просто вынужден.

Дело в том, что вот уже полгода я страдаю поисками пресловутых настольных RPG, о которых уже так много сказано. Я страшь как хочу в эту диковинку буржуйскую поиграть.

Короче, не так давно я нашел одну из этих, так сказать, «RPG». Кодовое имя: «Vampire». И что же я увидел, раскрыл коробку?! — размером с четыре альбомных листа «worldmap», несколько фишек, один (!) шестигранный кубик и «сводку правил» на 4 страницы! И это все? А где же хваленый сюжет на 150 страниц? Где огромный томик «rullbook», в котором утонешь пока читаешь?

Кроме всего прочего, карта мира разлинована на «гексы», как в походовой стратегии.

Объясните, пожалуйста, проблему! Может это я чего-то не понимаю?

И еще, если вас это не затруднит, опубликуйте адресочки шопов, где можно приобрести полноценную систему с качественным «Rull Book`ом», большим и подробным описанием сюжета и игрового мира.

Заранее вам спасибо.

Пока

Безымянный читатель
из неизвестного города.

К сожалению, наш спец по настольным RPG на данный момент куда-то подевался, нам остается лишь надеяться на наших читателей, которые, надеюсь, помогут советом этому начинающему любителю настольных RPG.

В общем, помогите человеку кто чем может, а мы постараемся как можно быстрей опубликовать ваши советы начинающим.

Привет!

Хочу организовать е-майл-клуб для тех, кто хоть что-то знает о Вавилоне-5, деле Толкина-Перумова-Асприна и истории мира БТ. Писать на

valery@home.isu.ru
Evil Drazi Singer

Огромный привет всей редакции любимой СИ и всем, кто это читает!

Вам пишет Deto Freeman из Красноярска. Пишу я лишь с одной просьбой — ответить на мои вопросы, которые наверняка заинтересуют многих.

1) Когда выйдет Carmageddon 3? И выйдет ли вообще?

2) Это правда, что Theme Park 2 переименовали в Theme Park World? Эта игра случайно не для детей?

3) Когда же все-таки выйдет PlayStation 2 или это все байки?

4) Что такое за StarCraft Conversation?

И, наконец, главный вопрос. У меня сейчас стоит Pentium 200 MMX с 32 Ram-ами. Что мне лучше делать:

а) купить Voodoo 2

б) подождать пока упадет цена и приобрести Voodoo 3

в) купить Pentium 3

Заранее спасибо любезной редакции СИ!

Дорогие геймеры всех стран и народов, пишите, кого волнуют эти же игры и жанры. Буду ждать — olkhset@online.ru. Также заходите на <http://www.smaps.da.ru> за картами-миссиями для StarCraft и на <http://www.scheats.da.ru> за многочисленными кодами.

by Deto Freeman
(Sasha Olkhovsky)
olkhset@online.ru
<http://www.sashome.da.ru>

1. 22 ноября 1999 года вы вправе ожидать на прилавках магазинов третий Carmageddon, который будет называться Carmageddon 2000.

2. Правда, только он никогда не назывался TP2, и нет, эта игра не только для детей.

3. По всей видимости, в первой половине следующего года, правда, только в Японии. Во всем остальном мире мы ждем появление этой приставки не раньше осени следующего года.

4. Можно ограничиться Voodoo 2 или перейти на Pentium 3 плюс какой-нибудь мощный акселератор последнего поколения (TNT 2 или Voodoo 3).

СИ LETTERS

ПРАВИЛЬНО ПОДОБРАННЫЙ ИНСТРУМЕНТ



МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ ТСМ на базе процессора Intel® Pentium® III

В наших салонах Вы можете приобрести более 2000 наименований компьютерных комплектующих, периферии и аксессуаров.

С 1 по 31 августа 1999 года,
при покупке компьютера по цене от **199\$**
доставка и установка по Москве **БЕСПЛАТНО!**



Хотите сэкономить время?

Посетите наш **интернет-магазин**. Здесь Вы можете сделать заказ, который Вам доставят в офис или домой.

www.5000.ru

Компьютерные магазины:
ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095)956-25-56 723-81-30
ст. м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095)264-12-34 264-13-33
ст. м. "Хаиновская", Симферопольский б-р, д.20а (095)310-61-00
ст. м. "Сокол", ул. Новолесная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав. №14 "Вычислительная техника", (095)974-60-10
ст. м. "Алексеевская", 3 Миусинская ул., д16, (095)287-96-74
ст. м. "Савеловская", ВКЦ "Савеловский", Сущевский Вал, д5, стр. 1А
ст. м. "Аэропорт", ул. Часовая, д16 (095)152-78-47 152-11-20
Сервис центр "Техмаркет Компьютерс", 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095)214-3162
Оптовые поставки: (095) 214-20-17
WEB - сайт: www.techmarket.ru свежий прайс-лист на все оборудование
E-mail: office@techmarket.ru

НАШИ ДИЛЕРЫ:
Ярославль "Скан" (0852) 30-2514, 22-5711
Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606
Иркутск "Атон" (3952) 46-7456, 51-1745
Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062
Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092
Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372
Ярославль "Тензор" (0852) 45-14-13/23/33, 72-72-61

Владивосток "Ака-Компьютерс" (1232) 30-0219, 22-9924
Ижевск "Время" (3412) 78-8974
Казань "Мэлт" (8432) 64-2830 38-4052
Казань "Альфа-Виста" (8432) 32-1850
Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 12-5811
Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44
Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 26-3452

ТЕХМАРКЕТ
компьютерс

Сервис центр "Техмаркет Компьютерс Сервис"
Бесплатное гарантийное обслуживание; продажа рекондиционных системных
блоков, комплектующих и периферийных устройств по сниженным ценам;
ремонт компьютеров, комплектующих, периферийного оборудования.



«Князь: Легенды Лесной страны» — ролевая игра в глубоком и интерактивном мире, сочетающем мистическое очарование событий Летописи Времен с атмосферой древних славянских легенд.

«Князь» следует лучшим традициям классических РПГ, главные из которых — полная свобода действий героя и интерактивность игрового мира.

- ❖ Развитие параметров и навыков героя в зависимости от выбранного класса.
- ❖ Точный детальный математический расчет поединков, основанный на большом количестве параметров, например, текущее состояние здоровья персонажа и даже сторону, с которой наносится удар.
- ❖ Обилие древних магических артефактов, сила действия которых зависит от уровня Вашего героя.
- ❖ Многообразие зелий и знахарских смесей, которые может приготовить сам герой, экспериментируя с различными компонентами.
- ❖ Возможность управлять поселениями и судьбами их жителей, строить и разрушать деревни, назначать и увольнять ключевых фигур, воспитывать и тренировать воинов дружины.
- ❖ Нелинейность прохождения, множество квестов и заданий, которые можно выполнять или игнорировать.

ЖДИТЕ ВЫХОДА ИГРЫ В КОНЦЕ АВГУСТА!



«Князь: Легенды Лесной страны» © 1997-1999 АОЗТ «1С»

«Летопись Времен», «Всеслав Чародей» и соответствующие графические изображения на территории СНГ являются товарными знаками АОЗТ «1С» и Snowball Avalanche LLC («Snowball Interactive»).

Самые популярные программы для домашних компьютеров в магазинах Ассоциации «1С:Мультимедиа»

Москва

ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А»
 ул. Смоленская, 24А, маг. «Ю+»
 (м. «Речной вокзал»)
 ул. Кузнецкий пр-т, 12
 (м. «Кузнецкий мост»)
 ВВЦ, пав. 69 (IV), маг. «Интернет-салон» (м. «ВДНХ»)
 Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
 ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
 «Центр. Детский Мир», центр, линия, 1 этаж, «Школа ХХI века» (м. «Лубянка»)
 Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирм «Три С» (м. «Крылатское»)
 ул. Ярцевская, 19, маг. «Рамстор-1» (м. «Молодежная»)
 ул. Шереметьевская, 60А, маг. «Рамстор-2» (м. «Рижская»)
 ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альянс» (м. «Авиамоторная»)
 ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академника» (м. «Академическая»)
 ул. Б. Якиманка, 26, «Дом Игрушки» (м. «Октябрьская»)
 Ленинский пр-т, 62/1, «Кинолюбитель», (м. «Университет»)

Абакан

ул. Пушкина, 113

Алматы

ул. Маркова, 44, оф. 315
Армавир
 ул. Ковтюха, 264
Архангельск
 ул. Тимме, 7
Барнаул
 ул. Депутская, 7
 пр. Ленина, 106, оф. 323
Березники
 пр-т Ленина, 12А
Биробиджан
 ул. Шломо-Алейхайма, 25
 маг. «Аудио-Видео»
Братск
 ул. Депутатская, 17
Брянск
 ул. III Интернационала, 2, 59
Владивосток
 ул. Фонтанная, 6, к. 3
 Океанский пр-т, 140, «Академкнига»
Владимир
 ул. Московская, 11
Дубна
 ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»
Екатеринбург
 ул. Мира, 28
Иваново
 ул. Красной Армии, маг. «Кантовары»
Ижевск
 ул. Советская, 8A

Иркутск

ул. Урицкого, 4, маг. «Мир Компьютеров»
Калининград
 Ленинский пр-т, 13-15
Киров
 ул. Московская, 12
Краснодар
 ул. Чапаева, 85A
 ул. Старокубанская, 118
Красноярск
 пр-т Мира, 37
 ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»
Курган
 ул. Красина, 55
Курск
 ул. Гагарина, 2
Магнитогорск
 ул. Ленина, ЦУМ
 Океанский пр-т, 140, «Академкнига»
Мурманск
 ул. Воровского, 15A
Нефтеюганск
 мкр. 2, д. 23
Невинномысск
 ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
 ул. Менделеева, 17П
 пр. Победы, 6
Нижний Новгород
 ул. Маслякова, 5, оф. 37
Новосибирск
 ул. Карла Маркса, 32

Новгород

Григорьевское шоссе, 14А, маг. «ИПС»
Новосибирск
 Красный пр-т, 157/1
Норильск
 пр-т Ленина, 22
Ноябрьск
 ул. Киевская, 8
Оренбург
 ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орск
 ул. Станиславского, 53
Пермь
 ул. Большевистская, 75, оф. 200
 ул. Большевистская, 75, оф. 509
 ул. Большевистская, 101, маг. «Дега-Ком»
 ул. Борчанинова, 15
Пятигорск
 ул. Московская, 84
Рига
 ул. Дзержинес, 14
Ростов-на-Дону
 ул. Большая Садовая, 70
 салон «Павка Гэндалфа»
Самара
 ул. Ерошевского, 3-219
 ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги» (Самарская площадь)
Санкт-Петербург
 Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»

Лиговский пр-т, 1, оф. 304

Литейный пр., 59
 Компьютерный центр «Кей»
 Каменостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКОД»
 Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»
 ул. Кузнецкая, 21, 3 этаж
 Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
 ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»
 Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «МарСит»
 наб. р. Фонтанка, 6
 Гражданский пр., 15
 пр. Просвещения, 36/141
 пр. большевиков, 3
Саратов
 З-я Дачная, Компьютерный салон «Вавилон», «ТЦ Поволжье»
Сочи
 ул. Советская, 40
Сургут
 ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ИП»
Сыктывкар
 ул. Коммунистическая, 62
Таганрог
 ул. Пушкин, 16, Компьютерный салон «IBEX»
Череповец
 Советский пр., 30Б, маг. «Виртуальная реальность»
Чита
 ул. Амурская, 91
Южно-Сахалинск
 ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
 ул. Аммосова, 18, к. 56
Ярославль
 ул. Свободы, 52

в физических магазинах Москвы:

«Гарпия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машин Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
М.Видео: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский 6-р, 3, корп.2 (м. «Барвашевская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»).
Гемпакет: ул. Руслановская, 2/3 (м. «Красносельская»); ул. Молодежная, 1 (м. «Новогиреево»); ул. М. Дубровиной, 8, М. Дубровиной, 8 (м. «Выхино»); ул. Б. Железнодорожная, 157 (м. «Маринин»); ул. 9-я Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»).
Денди: ул. Красная пресня, 34 (м. «лица 1905 года»); Ленинский пр-т, 99 (м. «Октябрьская»); Щелковское ш., 8 (м. «Щелковская»).
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Прорезанная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ 5 эт.; ул. Никольская, 2, ЦУМ 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
Диал Электроникс: ул. Строителей, 11 (м. «Университет»); Мичуринский пр-т, 4 (м. «Октябрьская»); ул. Садово-Каретная, 20 (м. «Маяковская»); ул. Молдавская, 4 (м. «Кузнецкая»); ул. Краснопрудная, 12, стр. 1 (м. «Комсомольская»); ул. Новолесопромская 14/19 (м. «Челленджеская»); ул. Менжинская, 38 (м. «Бабушкинская»); Ленинский пр-т, 22 (м. «Ленинский проспект»).
Онлайн Концепт: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, пав. «Вычислительная техника»; ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 2 эт. отд. «Программное обеспечение»
Компьюлинг: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); Ленинградское ш., 17 (м. «Войковская»); ул. Удальцова 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»).